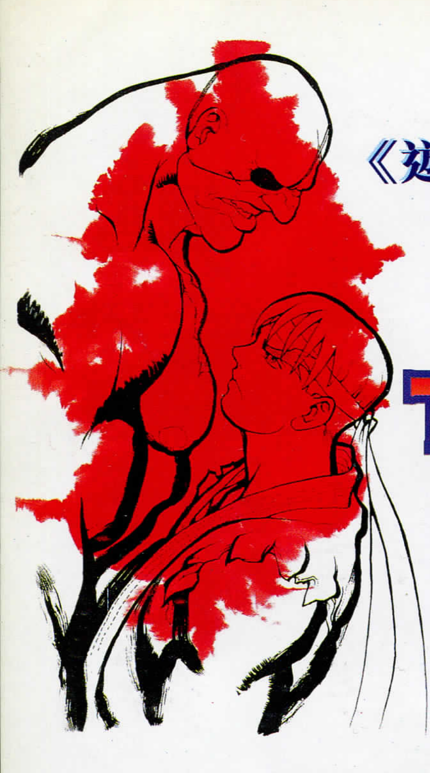


第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1997年4月11日
46
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
全面報道
一年之計在於春
「東京遊戲展'97春」
每本港幣35元
春之攻略
SS《QUOVADIS 2 惑星強襲》
故事式攻略
SS《古大陸物語～破亡之舞》
一期完故事式攻略
SS《AN EARTH FANTASY STORIES》
PS《便利店時代》
開張大吉
PS《惡魔城 X~ 月下之夜想曲》
往裏關之道
PS《九龍風水傳》
攻略最終回
格鬥遊戲大集合
SS《異度裝甲》攻略進階
SS《神凰拳》
PS《覺悟之進》
PS《SABER MARIONETTE 'J' BATTLE SABERS》
春之新作大攻勢
《HUMAN 格蘭披治 THE NEW GENERATION》
《新超級機械人大戰 SPECIAL DISK》
《WOLF FANG SS 空牙 2001》
《心跳回憶選集藤崎詩織》
《J LEAGUE LIVE 64》
《CROSS ROMANCE》
《聲優偶像狂熱者桌球》
《QUEENS ROAD》
《心跳美少女棒球》
《METAL SLUG》
《提督之決斷 III》
《大航海時代 II》
《3D 鐵板陣》
遊戲誌 GAME PLAYERS EX
隨刊附送·不另收費
請向書報攤索取



《遊戲誌》別冊系列第三彈

CAPCOM畫集的最新版本

只限香港發售 絕對限量發行

THE ART OF CAPCOM

網羅CAPCOM **最新**遊戲插圖、設定原畫

從未在任何畫集中刊出!!

街頭霸王 III

RED EARTH

BIO HAZARD 2

少年街霸2

精選CAPCOM經典遊戲原畫插圖

街頭霸王系列

魔域戰士系列

異度裝甲

POWERED GEAR

CAPTAIN COMMANDO……

好評發售中

重磅粉紙**精印**媲美日本畫集

每本定價港幣88元

各大書報攤、遊戲及漫畫專門店有售

FIGHTER ZERO2

遊戲誌別冊攻略 VOL.004

FINAL FANTASY VII

ファイナルファンタジーVII

攻略全書

J.J.、福田、天草四郎、米奇捨身之一擊——

元祖小說式攻略
完全領略 FF 真味

全地圖揭載
寶物秘道絕不放過

全道具、武器、防具、魔法、召喚獸表
快捷速查一目了然

敵人能力一覽
知己知彼百戰百勝



別冊攻略 VOL.3

絕讚好評發售中!!

FINAL FANTASY VII ファイナルファンタジーVII 攻略全書

244 頁粉紙彩色精印　定價港幣 50 元正

與你一同勇闖 FF 世界



ET_MAX[奧斯丁] 制作

GAME PLAYERS EX

新連載！！

寺澤武一來港！

CESA大賞名花有主、未公開遊戲陸續有來
東京遊戲展'97春現場報道

新GAME速報

攻略一族

遊戲玩家有話說

機種



3DO　GAME GEAR　PC 個人電腦



街機　世嘉 CD　PLAY STATION



任天堂　世嘉五代　超級任天堂



PC-FX　NEO · GEO　SATURN







GAME BOY　PC ENGINE　NINTENDO 64

遊戲性質

ACT 動作遊戲
FIG 對戰格鬥遊戲
RPG 角色扮演遊戲
ARPG 動作角色扮演遊戲
SRPG 戰略角色扮演遊戲
AVG 歷險遊戲
SLG 戰略／模擬遊戲
PUZ 智力遊戲
SPT 體育遊戲
TAB 桌上遊戲
SOC 足球遊戲
MOV 電影
RAC 賽車遊戲
EBOOK 電子圖書
STG 射擊遊戲
ETC 其他遊戲

其他



ZP 雙打
對應光線鎗
MPLY 多人參與
對應滑鼠
MEM 需記憶卡／有記憶進度功能
對應軟盤
LINK 通訊對戰
對應ANALOG控制桿
不適合十八歲以下人士

◆PUBLISHER／CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ◆EDITORIAL TEAM／MICKEY CHAN、JAMES WONG、ARES LEE、CHAN WIDDON、赤目黑龍、FUKUDA、天草四郎時貞、山寺良牙、阿三、ZAC◆FREELANCE WRITER／SPYDER、神之黃昏、小健健、韻◆COVER 3D MODELING／MEDIA GRAPHIS LTD. ◆COVER DESIGN／子濃 ◆GRAPHIC DESIGN／子濃、SING、FAI ◆GRAPHIC ARTWORK／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD. ◆COLOUR SEPARATION／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.、EPS PRODUCTION LTD. ◆PRINTING／TOPPAN PRINTING CO., (H.K.) LTD. ◆DISTRIBUTION AGENT／TAK KEUNG KEE(NEWS HAWKER)、INFO RESOURCES LTD.(COMICS BOOK SHOP & GAME SHOP) TEL:(852)2866-9866 ◆ADVERTISEMENT／NELSON CHAI TEL:(852)2527-8665
GAME PLAYERS MAGAZINE PUBLISHED BY CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ADDRESS: 7/F, FOOK LEE COMMERCIAL CENTRE, TOWN PLACE, 33 LOCKHART ROAD, WANCHAI, HONG KONG.
TEL:(852)2380-2223 FAX:(852)2507-5175
EMAIL ADDRESS:cineaste@glink.net.hk

使用本書時之注意事項

1. 因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2. 閱讀時請與本書保持一定距離。
3. 長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1～2小時休息10～15分鐘。
4. 由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強裂震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5. 請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、潑水拭抹本書。
6. 由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影象，大家可慳番啖氣。

為健康著想之注意事項

- 請避免於疲倦時或睡眠不足時閱讀本書。
- 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- 有部分人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外，若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查（當然，生死與否與本刊無關）。

遊戲索引 *（本索引以遊戲種類及筆畫排序）*

預你唔睇編者話

久違了電影的米奇話——

剛跟福田去過東京遊戲展，適逢《新世紀EVA使徒新生》還未落畫，當然不會錯過機會，落機後趕忙去欣賞(幸好是早機)。入場的人數一般，可能是因為已進入第四周的關係，據報道說入場人數已逾90萬人次。如果以入場券每張1800日圓來計算，收入便有一億零二百零六萬港元.!

看了片長90多分種電影，前三分二名為《DEATH》，是由電視版剪輯而成的片段。全片以真嗣、麗、明日香和薰四人練習弦樂四重奏作串連，不過分野卻很混亂，一時這個話題，一時那個話題，看來導演庵砂雪的功力還有待改進。

剩下的十五分鐘名為《REBIRTH》，是全片的焦點所在，故事大致上是講述真嗣因為渚薰的事件而大受打擊，完全失去求生意志。另一方面聯合國幕後的組織「SEELE」在十七隻使徒全被消滅之後打算剷除NERV，最初是打算利用666程序來入侵主電腦MAGI，但被赤木律子博士破解了，所以便決定以武力清場，派兵屠殺NERV成員。全片內容都是圍繞聯合國攻入NERV總部過程。故事的末段明日香回復理智，駕駛二號機獨挑聯合國軍隊，SEELE最後便派出皇牌——裝上了渚薰版DUMY PLUG和S2機關的EVA 5號機至13號機準備圍攻明日香。

電影對EVA的謎解答不多，只明確表示SECOND IMPACT是人為的，跟葛城美里的爸爸所研究的S2機關理論有關。此外，故事又留下了四條伏線——赤木博士到底在MAGI裏做了些甚麼手腳、美里帶着真嗣要哪裏去、碇司令到最後凌波麗做些甚麼、明日香在沒有電力供應之下能否逃出生天。這些都要留待暑假的足版《REBIRTH》才有分曉。感想嘛——下次再說。

好懶寫信嘅 ARES

唔講可能無人知，數年來ARES一直也以郵政信箱與部份讀者通信，而先幾日到郵政信箱取信便收到一封寫有怪問題的信，當中有些問題不得不借《遊戲誌》的框框作公開回答，否則可能繼續有這些古怪信……

第一：《遊戲誌》別冊《FF VII攻略》經已推出，唔好再問我幾時出。

第二：哩本嘢我冇份「捨身一擊」，不過如其他戰友一樣有份補鑊。

第三：米奇真係去咗做《FF VII》，唔係去咗畫《生化危機》或者去咗做鈎頭，嗰個陳生同米奇唔係我哋嘅米奇……

第四：寺澤武一SHOW同ARES一齊嗰個巨人症兒童係ZAC，如果佢嚇親妳真係唔好意思，以後我保証會用鎖鍊鎖住佢先帶佢出街，請放心！(一飼養要點：唔好俾佢掂水同午夜十二時後不能餵食)

第五：唔好再稱呼我做叔叔，我有妳地址，再咁叫我我可能會搵妳好好咁傾吓哩個問題，到時唔好怪我心狠手辣！

工作便是黑龍的生命

以現時的黑龍而言，工作便是黑龍的一切，在這之外，黑龍機本上已是一無所有了，然而，現時的黑龍對工作的要求其實並不高的，只要過得了自己的那一關便可以了。令黑龍對工作有這樣態度的，是一個叫「P小姐」的女孩子，她現時已不再在黑龍身邊了，不過，她帶給黑龍的創傷反而成為了黑龍的動力，直到現時為止，黑龍的感情生活雖然仍是一張白紙，不過，黑龍並不否定感情生活的要性，不過，以黑龍的準則而言，感情生活是絕對不可以影響工作的，因為一旦自己負上了工作的責任，便要好好的完成它，所以黑龍是絕對不會認同那些放棄自己工作、又或者是因為感情生活而影響正常工作的人。(以上言論如果令某些人不安，黑龍深表歉意，不過，這些亦是工作上的真正要求呢！)

山寺良牙歸家七日之旅(其之三)——

二月九日的早上及中午只是在池袋四周遊盪，當然亦有不少收獲，之後到了傍晚，本人在池袋住宅區附近的一間「中古書店」中購得了一本絕版已久的《日本語發音辭典》——NHK(日本廣播協會)出版，對於學習日本語及將來想成為聲優(即日本配音員)的本人實在是一本寶書。第三天就是這樣的過去了。




歸家之行的收獲(三)——久川綾的CD SINGLE

少年阿三真實告白第八話——

春眠不覺曉，處處聞啼鳥……

王菲對大家說：「要決心忘記我便記不起。」

茱麗葉說：「姓名算甚麼？玫瑰換個名字依然香。」

連AMOEBA讀者都話：「今時今日，人們買CK香水，不是買香味，是買BE YOURSELF的IDENTITY。」

輝爺也說：「真理往往是由異端開始，最終亦由迷信結束。」

麥嘜憂鬱地說：「懷念你，像懷念自己，像放一束花，在自己墓碑……」

突然，真嗣對我說：「只要活着的話就一定有明天，雖然明天亦有可能會是不好的日子，但只要活着的話，明天之後亦一定會再有明天的……所以，是不可以逃避的。」

原來我是真由美。

P.S.：F.F.VII小說攻略本，是一本好書。

學福田做編者話碟評嘅 J.J 話

◆好友基斯的「同盟軍艦隊」開業至今，開始有點成績出現，希望他能堅持下去，提供一些合理價錢的商品給顧客吧。

◆米奇從遊戲展回來後，在下最有興趣的是會場內那個1000人CUSTOME PLAY大遊行，據說不單只有《FF VII》那頭CAIT SITH，更有人扮V型電磁俠(唔知識唔識分體呢？)……做完今期書哂番套相俾我呀！

◆最近成功將神之黃昏引入GUNDAM WING的深淵，除了TV版外，據聞他亦已開始四出搜尋地獄死神等模型，不過在下亦正在期待月尾推出的OVA第二話，還有是那OVA版的WING 0模型……其實係齊齊上腦。

◆講開G WING，同樣是從日本回來的福田，購入了一張主唱G WING各主題曲的二人組合「TWO-MIX」的最新精選大碟BPM"BEST FILES"，裏面所附送的一張CD-ROM，竟有着一首動畫MTV式的「WHITE REFLECTION」，雖然套片同G WING毫無關係，但水準是編輯部內任何看過的人亦肯定的，唱片編號KICS-611，3000日圓有交易，抵買抵買。

悶悶不樂的 PUYU 神話：

不知怎的，筆者最近總是悶悶不樂，總不能專心地工作，心中好象有很多個結似的。

可能是天氣的問題吧……

日前，與阿三談論作為一個「遊戲評論員」應有有的態度，當中得了一些見解。由於工作的關係，很多時候都會評論一些遊戲，做個小小的「遊戲評論員」。「遊戲評論員」需要些甚麼條件？以筆者的個人見解是：1.一定程度的電視遊戲知識；2.客觀的角度。

第1點不需多花解釋，若對電視遊戲沒有一定程度的知識和資歷，根本就沒有足夠的能力去分辨一隻電視遊戲的好與壞。

第2點，怎樣才是客觀？愚見認為最低的要求是，無論喜不喜歡那一隻遊戲，都應給予她一個正面的評價。例如在香港沒有太多人懂得玩的日本將棋遊戲，難道因為自己不懂得玩而硬說她不好玩或是直接地否定她的存在價值嗎？

若那隻是中國象棋又如何？

又以SS的《AIRS ADVENTURE》為例，玩過的朋友都說她不過不失，可是難度就比較低了一點；若是把這遊戲推薦給一些RPG的初學者又怎樣？

數年前，筆者很喜歡酒井法子，有朋友笑她身裁差勁；筆者笑答道：「對，她的身裁確是很不濟，但我仍是喜歡她。」

若閣下問筆者：1.朱茵小姐漂亮嗎？正到痺！2.如果有一個像她一般漂亮的女孩子給你作女朋友好嗎？OF COURSE！3.那麼你喜歡她嗎？不喜歡。

非常冷靜的福田君話——

幾日唔夠瞓……瞓……又唔舒服……□□△×○□△×○……畫集出咗自……己都唔知……聽緊JUDY & MARY……嘅新大碟THE POWER SOURCE……幾好……《SF III》好難玩……《EVA》第11隻……LD幾時出……今日又要出……發去日本採……訪TGS(春)……而家先至月頭……幾時出糧……都係覺得globe嘅FACES……PLACES同Mr.Children嘅BOLERO……又正又抵聽……ZZZZZ……

福田雙週推介：呢個星期啲碟唔多啱心水，都係介紹番MC嘅《BOLERO》，而家市價都係$200左右，包裝精美，6新歌+5舊歌，近期正碟之一。

釋放了天草四郎 時貞——

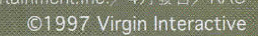
第一件事要說的，就是《FF VII》攻略全書終於面世了，這一本對着自己有極大挑戰的攻略大全到了今天終於推出，要說的話早已說得太多了，所以余亦不會再次說甚麼多謝的說話；到了今天，真正的挑戰才正正式式開始，余曾在推出的一天到各個地方視察過，購買的人尚算不少，據知某大商店亦因為有一個鐘頭之內缺貨而扣起一些來給朋友及熟客，這對着余來說已經足夠了，余不理過了今天後，這一本集合米奇、J.J.、福田及本座的心血會否如傳言中不濟，但在頭一天的銷量來說，余的的確確已經心滿意足了！回想起在新年前開始的期間，有着十分令懷念的日子，特別是每當大家發現了一些隱藏的秘密，每一個製作人員興奮的樣子，都是難以筆墨來形容，余只會想，究竟何時才再會有這一些類似的日子重臨呢？余不敢再去想，隨緣吧！希望各位讀者喜歡這一本攻略大全。

BILLY，下一期才和你傾談好嗎？

風嘯嘯兮易水寒　魔城城主上

一個字講晒啲 ZAC 話……




PS/Virgin Interactive Entertainment.Inc./4月發售/RAC



DAKAR'97

真正的越野賽車

令人讚嘆的CG

於遊戲的OPENING中，玩者便可看到一段高水準的電腦動畫，當中畫面處理及速度感均比SS同類遊戲毫不遜色，單就是賽車的金屬感更可與街機《SUPERCAR SCUD RACE》匹敵，對於愛好賽車遊戲的玩家來說這可是無可抵抗的魅力。

真正的越野賽

由於遊戲是以真實的比賽作招徠，故在比賽模式上便依足真實情況，同時亦因此令遊戲成為可說唯一正統的越野賽車遊戲。因為，在比賽中玩者只可看到部份地段指示，其餘資料便要靠領航員的指示，簡單點來說是比賽中會有迷路的情況出現。







真實賽車選擇

賽車遊戲中能選擇多台賽車可說已是慣例，不過在《DAKAR'97》中玩者所選用的更是真實的賽車，而且連車身的顏色、花紋及贊助商標貼也與真車一模一樣，對於車迷來說這可是一大喜訊。

兩種視點

為迎合不同玩家的習慣及需要，故遊戲中玩者便可以兩種不同的視點操作。有趣地於兩種視點中玩者於同一位置也可看到同一資料，唯一分別便是在「睇位」上可按自己的習慣處理，同時在切換視點時不用再找尋其位置，可說十分保險。






本報導中圖片均為開發中畫面

只聞樓梯響，樓梯又再響

記得《遊戲誌》創刊時己說過《VIRTUAL 飛龍之拳》的推出，誰知一出便出了年多。現在，生產商便又再有消息及資料公布，希望今次不會又是只聞樓梯響吧。

VIRTUAL 飛龍之拳

必殺技健在

有玩過《飛龍之拳》的玩家相信對遊戲中各人物的必殺技仍十分懷念吧，而在這《VIRTUAL 飛龍之拳》中，設計人員除加入了3D格鬥遊戲的基本元素外，更保留了一定程度的故有必殺技，這除令人物更有挺續性外，就連個性也顯示出來。



個性極強的投技

由於《飛龍之拳》中各人物的性格也截然不同，故除一般必殺技也「度身訂造」外，各人物更有不同的投技。如圖中所見，這女性人物的投技竟是以念力之類的力量將敵人摔投，大概應是甚麼氣功之類……果然，中國五千年文化……





反技系統

於今時今日的格鬥遊戲中，反技的出現可說是高級技巧之一。而在《VIRTUAL 飛龍之拳》中各物便各有不同的反技，遊戲中當受到攻擊時，玩者只要看準時機輸入指令便可反客為主，以防守作出進攻，令遊戲的節奏更緊湊。



像真的動作

隨着技術的成熟，不少格鬥遊戲甚至運動遊戲也大量使用「MOTION CAPTURE」。而於《VIRTUAL 飛龍之拳》中同樣亦以這技術將真人動作套進人物中，令人物的動作更像真，同時遊戲的像真度及玩者的投入感也因此大幅上昇。

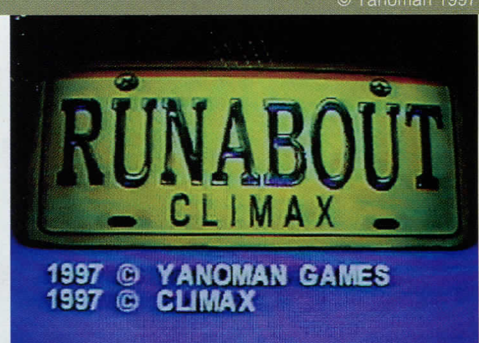


PS/CULTURE BRAIN CO./FIG/2P/5月發售



絕對美國口味

有時，歐美遊戲玩家的口味真的頗難理解，這可能由於文化背景的不同吧，故即使是同類遊戲也有不同的要求。有見於《DESTRUCTION DERBY》及《虎膽龍威三部曲》「賽車拆爆彈」一段的成功，於是《RUNABOUT》便乘時而出，遊戲除像前者又撞又賽外，不論畫面質素及系統亦改進了不少，絕對是另類上佳選擇。







可怕的汽車選擇

就汽車選擇一項中，玩者便可發現到一令人驚異的事情，那便是除一般正常的汽車選擇外，更可選用校巴、垃圾車、貨車甚至令人嘆為觀止的方程式賽車。當然，基於各種汽車的特性，其耐久力及破壞力也有所不同吧。

遊戲的兩種模式



於模式中，遊戲便分為「RUNABOUT」及「TIME TRIAL」兩種，前者便是又撞又賽的「正統模式」，後者則是純作賽車的模式。至於改進上遊戲便可於「SETTING」一項中調教賽車的性能，令玩者更能得心應手地操作。

穿州過省



雖然遊戲中是有地圖顯示路線，但基於滿足破壞狂及為求目的不擇手段的心態，故遊戲中有不少地方其實是可硬闖的，如一些地方便要衝過油站、百貨公司甚至別中的家才可通過！

又玩殺手的藝術

《DESTRUCTION DERBY》，好玩在夠破壞感，《虎膽龍威三部曲》，好玩者車中途人時整個擋風玻璃也是血，用水撥撥去後可惹無其事地繼續前進，破壞感滿分。為求青出於藍，於《RUNABOUT》便供應了大量會單腳跳的途人，各位可不要放開油門了。



ACE COMBAT 2
載譽歸來的皇牌機機 2

エースコンバット2

《遊戲誌》創刊時，《皇牌機機》推出，一時間成為立體空戰遊戲的典範，5月左右，差不多是《遊戲誌》兩周年，那麼《皇牌機機 2》能否再創佳績，以GAME壇新令《遊戲誌》兩周年錦上添花呢？而筆者的預言便是：絕對會！！




令人讚嘆的顯示

《皇牌機機》的成功，除是遊戲本身一流外，其各種模仿真理細緻變化的顯示可説功不可抹。移動時氣流的影響，各種武器及機體的不同特性均令不少玩家愛不釋手。而於《皇牌機機 2》中，就連戰機以不同速度移動時機翼也會移動，減速時機尾減速板亦會升起，相信擁躉們又要破財了。



更多戰機選擇

於《皇牌機機》中玩者能選擇的戰機已可算是一項紀錄，而於《皇牌機機 2》中，玩者可選用的戰鬥數量更大幅增加。同時遊戲中戰機均以原本的圖案或因應不同環境而作出不同的圖案修改，令玩者更有投入感。



多元化的任務

與前作一樣，《皇牌機機 2》中玩者亦要進行多個目標不同的任務，當中有空戰也有地面轟擊戰。不過就資料上顯示，於《皇牌機機 2》中便較多以攻擊地面敵軍為目標的任務。同時在背景上的處理亦更像真。



不同的視點

同樣地，《皇牌機機 2》中玩者亦可選擇不同的視點操作，全機視點或機槍主觀視點適隨尊便，不過個人來説當然是主觀視點更過癮吧。不過玩者可留意的是《皇牌機機 2》中雷達的顯示作出了更細緻的改動，如敵機便以三再形顯示，令玩者可即時知道對方的進行方向。

PS／NAMCO／STG／2P／5月發售

DISRUPTOR
又一隻DOOM式遊戲

傳統的操作

可能《DOOM》真的是一隻歷久常新的長青遊戲，故不少遊戲也作出模仿。不過就操作及系統而言，《DISRUPTOR》卻是一隻「完全移植」的作品，故即使玩者以老方法玩也行。



裝備的強化

於遊戲中，玩者同可取得不同的武器，雖然每種,武器也有不同的威力，但由於有彈數限制，故也不能胡亂攻擊。



地形的利用

於不少版面中，玩者也會遇上敵眾我寡或超強防禦力的敵人，而在這些情形便要利用當時的地理環境，令自己處於地利之中。



PLATSTADIUM 2
著名棒球遊戲續篇登場

遊戲的多種模式

遊戲中玩者只可選擇「季賽」及「淘汰賽」，此外更可選擇以打出最多本壘打決勝的「本壘打比賽」。而於「訓練模式」及「隊伍編輯」中更可作出練習及自行組出一隊夢幻隊伍。



真實隊伍作賽

於遊戲中，玩者可選用的隊伍均為真實的球隊，而且球員亦真有其人，故比賽的進行除技術外，實力亦絕對有決定勝效果。



細緻的動作

球員細緻的動作可是前作的賣點之一，而於《PLATSTADIUM 2》中，球員不論是投球或是擊球的動作也更為細微，令投入度更高。



雷電DX
超難射擊遊戲金裝版

武器的選擇

於遊戲中，玩者的戰機以機槍作主要攻擊武器，而於版面中取得不同的道具便可轉換不同的武器，玩者可因應自己的喜好作出選擇。

強化道具

論難度，《雷電》系列的難度在於高速兼密集的彈陣，故首要的防衛便是強勁的火力吧，而於遊戲中玩者便可取得用以強化武器火力的道具。而取得這些道具及良好的操作技巧便可說是玩者的求生技倆。



二人合力戰鬥

正如其他射擊遊戲一樣，《雷電DX》亦可同時二人進行遊戲。由於在雙打模式中敵人的攻擊會更強，故雙打模式絕對要求兩名玩者的合作性。

Reciproheat 5000
賽車賽上天

懷舊機類

由於在穩定性方面以螺旋槳推動的單翼機比現在的噴射機較優勝，故一般來說於真實的飛行比賽中大多也採用單翼機的。而這隻以飛機進行競賽的遊戲便以大量單翼機的經典型號作賣點。



與別不同的賽道

雖然比賽與一般賽車遊戲大同小異，不過由於是以飛機進行，故賽道也理所當然地於空中進行吧。而在賽道方面便十分刁鑽，除急彎外更要穿插於大廈或山洞間，可說十分刺激。



特殊道具

於賽道中，玩者會看到空中有不少球形的道具，當中每種也有不同的效用，玩者只要與之接觸便可令其發揮功效，其中圖中的便是加速道具。

FIGHTERS'IMPACT
令人熱血沸騰的格鬥遊戲

真人動作遊戲



同樣地《FIGHTERS'IMPACT》亦是一以MOTION CAPTURE製作的遊戲，因此遊戲中各人物的活動也極之像真。同時由於遊戲中會出現不少使用關節技的情形，故玩者將感受到一份莫明的臨場感。

視點轉移



雖然以下所說的亦是視點轉移，不過便不是切換玩者操作的視點，而是在使用一些特殊技，如關節技時，畫面的鏡位便會立刻切換，以另一視點來表現出必殺技的力量感。

終結畫面



與視點轉移一樣，為了更強調必殺技的加量感，故當任何一方擊倒對手時，遊戲便會立刻即時重播取勝的一刻及加進特殊技果，令視覺刺激更強。

THE UNSOLVED
今次唔係莫探員出動

擺明玩嘢



有見於《X檔案》的全球熱潮，故推出這類擺明「參考」的遊戲也無可厚非的，不過在遊戲的OP中玩者便可看到一段假醫生劏假外星人的片段，又《X檔案》又羅茲威爾，相信遊戲中三個故事也頗吸引。

善用各種線索



由於是冒險遊戲，加上要解破的又是神秘案件，故遊戲中玩者便要設法找尋更多的線索，同時亦要保持頭腦的清醒，隨時以手上的線索牽制出更有用的線索，甚至以此破案。

影片播放



由於又要玩《X檔案》又要玩羅茲威爾，故為求真實起見，故遊戲中便有不少播片的場面出現。而在這些片段中，玩者絕對有可能從中得到一些貴重的線索的。

ASUKA 120% EXCELLENT
又玩育成又玩格鬥

今集有育成玩



可能有見於《心跳回憶》及《卒業》這類育成遊戲的成勁，故《ASUKA 120% EXCELLENT》與前作最不同的地方便是加進了育成部份。遊戲中玩者可通過育成部份來令人物增加戰鬥力或其他能力，可說耐玩度大增。

更激的戰鬥

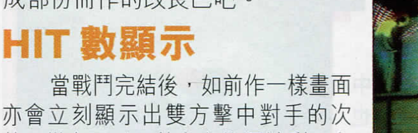


於前作中，不少玩者也詫異於一隻如此包裝的遊戲會有如此另類的格鬥場面。不過於《ASUKA 120% EXCELLENT》中，戰鬥效果及判定除比前作更細緻外，人物的戰鬥亦更激烈，這可能是為配合育成部份而作的改良巴吧。

HIT 數顯示



當戰鬥完結後，如前作一樣畫面亦會立刻顯示出雙方擊中對手的次數，從中可以此數字與能源計剩下多少能源來作出技倆使用的熟練度。



DEFEAT LIGHTNING
機械人賽車

RUNNING HIGH 的前奏？



不知是有心或無意，就在《RUNNING HIGH》這以人類一面賽跑一面戰鬥的遊戲推出前，一隻大同小異，由人換成機械比賽的《DEFEAT LIGHTNING》便以5月推出，莫非真的是天下文章一大抄？不過不論如何，《DEFEAT LIGHTNING》的[確是一隻不能小看的遊戲。

不同的選擇

於遊戲中，玩者可選擇到不同機械人及以此作賽，其中當然每台也有不同的性能吧。



比賽中同時戰鬥

雖然遊戲基本是以機械人當車來作速度賽，不過由於賽例上可容許選手以任何手段前進，故遊戲中玩者便可以擊倒敵人來取得較前的位置。同時於賽道中亦有一些障礙物，玩者必需將之消除才可安然前進。



西曆 1999~法魯之復活
暗殺法魯王？

遊戲的由來

正如《DOOM》及其他同類「參考」遊戲一樣，進行大屠殺總有自己的理由的。而《西曆1999~法魯之復活~》這遊戲便話說古埃及的法魯王竟於1999年復活，難度這便是末世預言中所說的事情？為了解決事件，於是玩者一於除秝法魯王。



版面選擇

當進入遊戲後，玩者便可隨意選擇先攻略的一版，這樣自己的設定倒較少於這類遊戲中出現。因此，玩者在選擇時要留意，以免誤入賊竇。



獨特的攻擊

雖然遊戲與《DOOM》與差不多，不過當中最大的分別便可說是攻擊系統。因為遊戲中玩者除可以一般正常的槍砲攻擊外，更可以魔法手杖及於取得特殊道具後赤手空拳以魔法攻擊。

初戀 ~VALENTINE~
以取得情人節巧克力為目標

美少女招徠

老實講，由於同類遊戲實在越來越多，故大量生產各式各樣的美少女及以此作為遊戲的招徠亦可說情有可原。而於《初戀~VALENTINE~》這遊戲中，玩者眼前便會不斷出現大量美少女，相信要「鎖定」目標也不是難事吧。

小心對答

於遊戲中，當人物與玩者說話時，玩者便要小心選擇了，因為這些對答絕對會影響人物對玩者的好感度。正如《心跳回憶》般，有時只要一次「失誤」便會勁虧一簣。



年初成績表

由於遊戲的目的是向女孩子展開追求及以在情人節收到對方的情人節朱古力為目的，故這年初派出的成績表便可說可姿多采了。同時，於「正日」前玩者便可試探對方的口風，如有甚麼不妥便可立刻補鑊。

NANOTEK WARRIOR
發生於水管的戰爭？

水管上的戰爭

遊戲中，玩者的任務便要依着一條圓柱形的道路向敵陣進發，同時將敵陣攻陷。由於道路是圓柱形的，故玩者便可貼着地面繞圈攻擊。



流程的分岐路

版圖中雖然玩者會一直保持前進，但於一些地點是會出現道路的接口的，如玩者不能跳到另一端便會進入通路的中心，而流程亦因此作出改變。



極高的判斷能力

由於遊戲中機體會一直高速前進，而畫面又會不斷出現敵機或障礙物，故玩者除要有一定的操縱技巧外，極高的判斷能力亦是取勝關鍵，否則想得來已撞山。



DEKA4．驅
横衝直撞越野賽

多種賽車選擇

於歐美等地，賽車運動的蓬勃可說非東南亞所比，同時不少另類比賽也有舉行，其中不少人仕也喜愛將自己的貨車改裝成越野車及進行賽事，至《DEKA4．驅》便是一隻以此為題材的遊戲，而於遊戲中玩者更可選擇到多台賽車。



非一般賽道

由於比賽本身可說屬於較另類的運動，故遊戲中的賽道也十分誇張，路面的起伏完全不合乎常理，雖然這類斜坡是真有其物，但總沒有這麼極端吧。而於遊戲中，玩者除要處理賽車與地面環境的協調性外，要克服這些斜坡也不是易事。



炒到散哂

基於遊戲的本質及「忠於原著」的設定，故遊戲中當賽車受到一定程度的撞擊後，賽車便會出現變形及破損的情形，令遊戲的實在感更大。



SABER MARIONETTE J BATTLE SABERS

BY: ZAC

為了小樽而大打出手的女機械人們！

故事：

在一個沒有女性存在的移民惑星特勒之裏，有一個繁榮的國家叫查普勒斯(JAPANESE)。那兒的生活方式，與江户時代十分相似。

在那個世界，出現了一種叫MARIONNETTE的人型機械人。「她們」扮演着女性的角色。

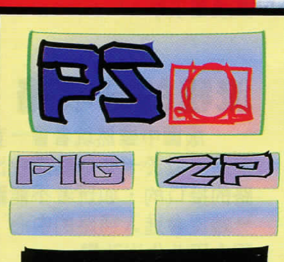
有一位叫做間宮小樽的青年，將MARIONETTE當成人類般來看待。和他一同居住的，是三個分別名為LIME、BLOODBERRY及CHERRY的MARIONETTE。不知怎的，她們擁有一顆人類的「心」。

她們體內裝有一種叫「乙女回路」的人工智能裝置，是一批特別的MARIONETTE。那些MARIONETTE就像一般的少女一樣，對小樽產生了好感。

今次的格鬥，就是由這些裝有「乙女回路」的MARIONETTE，為了決定誰可以和小樽約會而展開的決戰……

操作方法（以下為初期設定）：

↑ .... 垂直跳
→ .... 前進
↗／↖ .... 斜跳
↓ .... 蹲下
↙ .... 蹲下擋格
← .... 後退／站立擋格
→→ .... 前衝
←← .... 急退
□ .... 輕拳
△ .... 重拳
× .... 輕腳
○ .... 重腳
R1 .... 第一招必殺技
R2 .... 第二招必殺技
對手倒地時↑＋△ .... DOWN攻擊
跳起後↓＋攻擊掣 .... 下降攻擊
↑↓＋攻擊掣 .... 下降技



製造廠：BANDAI VISUAL
售價：6,800日圓／初回限定版7,800日圓
發售日期：發售中
容量：CD-ROM

今次有乜玩？

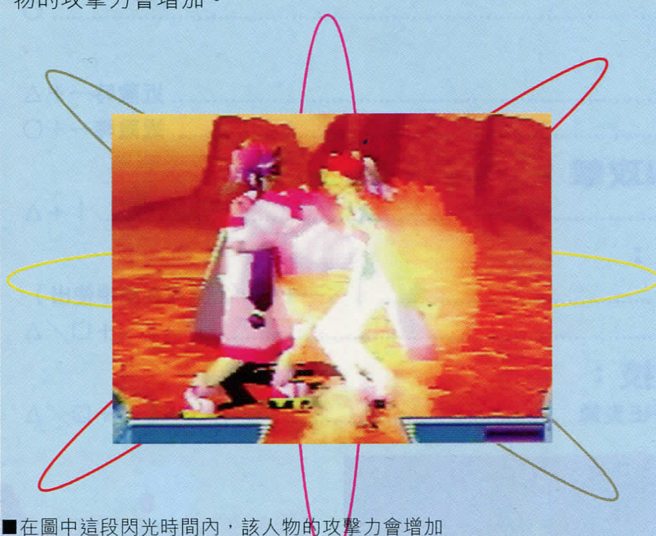


這個《SABER MARIONETTE J~BATTLE SABERS~》對於香港的朋友可能較陌生，但這作品在日本就頗受歡迎。今次的初回限定版有個名堂，叫「DOKI DOKI乙女箱」。在這中，除了有這個遊戲的CD外，還有三個用來裝飾閣下的PS手掣電線「Q版公仔電線夾」，另外，還有一大疊精美的插畫咭。

系統與其它格鬥遊戲有冇分別？

乙女回路

在受到對手攻擊時，在左下方的「乙女回路槽」便會增加，當加滿時，「乙女回路」便會發動。在一定時間內，該人物的攻擊力會增加。



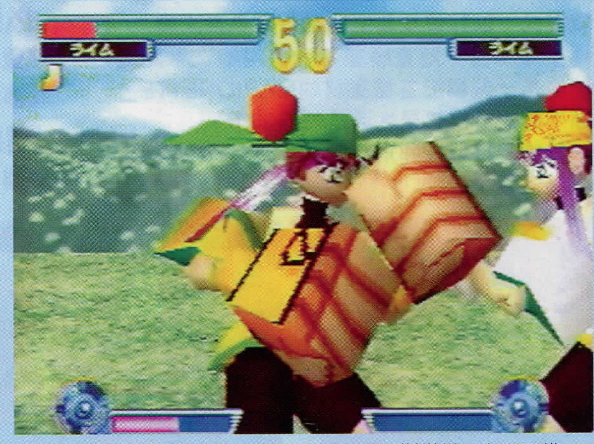
■在圖中這段閃光時間內，該人物的攻擊力會增加

超必殺技

當「乙女回路」發動後，那條「乙女回路槽」會一直減少。在「乙女回路槽」減至零之前，便可使出超必殺技，對對手造成較大的傷害。

部件轉換（パーツチェンジ）

在每次開戰前，都會出現部件轉換的畫面。在這時，你可為你所選用的MARIONETTE轉換部件，改變其戰鬥力。可轉換的部件包括（1）大跳躍（ハイジャンプ）：使用後，在蹲下後跳起是會比平時跳得更高。而下降攻擊的攻擊力也會提高。（2）推進器（バーニア）：使用後，在跳起後按↑便會令該「人物」的下速度變慢；如按←／→，更可改變其下降軌跡。（3）火炎拳／火炎踢（ヒートパンチ／ヒートキック）使用後，其拳腳招會有火炎效果，而攻擊力亦會加強。（4）大拳／大踢（でかパンチ／でかキック）使用後，該「人物」的拳／腳會變大。相對來説，攻擊範圍便會變大。



■看呀！為了得到較大的攻擊範圍，弄到自己如斯模樣也在所不惜



LIME



身高：155cm
體重：45kg
三圍：83╱55╱85（cm）
作戰模式：以前衝攻擊及空中攻擊為主的打擊系人物

她被冷凍於查普勒斯歷史資料館的地下冷藏膠囊中。她看來只得14～15歲，但她卻是「十分喜歡」小樽的。

擁有一身蠻力的她，以前衝攻擊、空中技及快攻為主。

基本技：

刺拳 .... □
中段踢 .... ×
儲勁拳 .... △
回旋踢 .... ○

投技：

一本背負 .... 近敵時→＋△
頭撞 .... 近敵時→＋○

DOWN攻擊：

CENTON .... ↑＋△

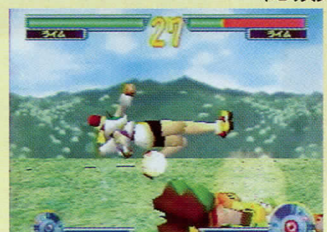
必殺技：

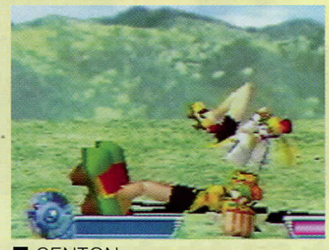
LIME UPPER .... →↓↘＋□╱△
LIME KICK .... ↓↙←＋×╱○（可在空中使出）

超必殺技：

超SPECIAL MIRACALE LIME ATTACK .... ←↓→←↓→＋□╱△
（必須與對手相距約一個身位使出）


■ LIME UPPER


■ LIME KICK


■ CENTON


■超 SPECIAL MIRACALE LIME ATTACK



CHERRY

身高：150cm
體重：43kg
三圍：80╱50╱80（cm）
作戰模式：以打擊技為主的飛行道具系人物

不知為何，她竟睡在禁止使用的洗手間之中。她是一個精於各種家務的MARIONETTE，照顧小樽的日常起居生活是她的工作。

她精於打擊技和飛行道具攻擊。

基本技：

害羞拳 .... □
地團太踢 .... ×
FRY PAN打 .... △
任性踢 .... ○

投技：

倒地卜啪 .... 近敵時→＋△
摑卜啪 .... 近敵時→＋○

DOWN攻擊：

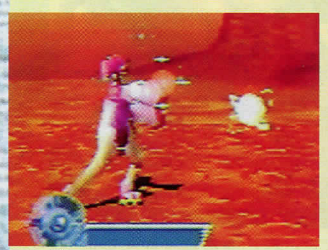
跳起膝落 .... ↑＋△

必殺技：

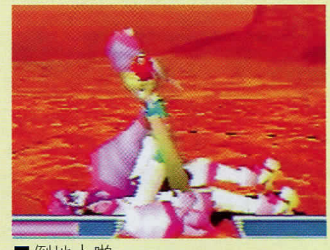
紅螢 .... ↓↘→＋□╱△（可在空中使出）
花鳥風月 .... →↓↘＋□╱△

超必殺技：

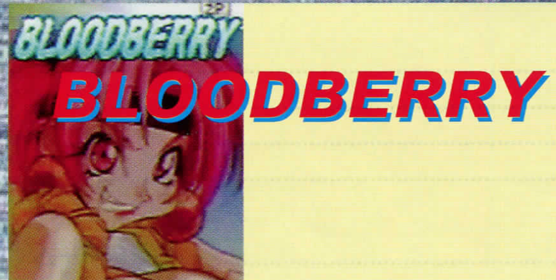
熱烈！！FIRE炎舞 .... ←↓→←↓→＋□╱△


■紅螢


■花鳥風月


■倒地卜啪


■熱烈！！FIRE炎舞



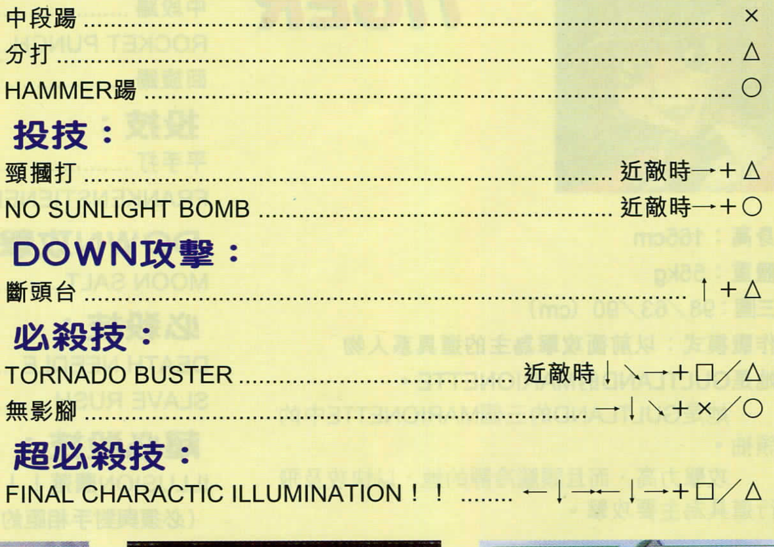
BLOODBERRY

身高：165cm
體重：50kg
三圍：95／60／88（cm）
作戰模式：以打擊技為主的投技系人物

她睡於查普勒斯城的石像之中。

擁有成熟的身體及意志，她「威迫」小樽和她結婚。

各方面都平均的她，以打擊技及投技為主力攻擊。



基本技：

刺拳 .... □
中段踢 .... ×
分打 .... △
HAMMER踢 .... ○

投技：

頸摑打 .... 近敵時→＋△
NO SUNLIGHT BOMB .... 近敵時→＋○

DOWN攻擊：

斷頭台 .... ↑＋△

必殺技：

TORNADO BUSTER .... 近敵時↓↘→＋□／△
無影腳 .... →↓↘＋×／○

超必殺技：

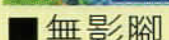
FINAL CHARACTIC ILLUMINATION！！ .... ←↓→←↓→＋□／△



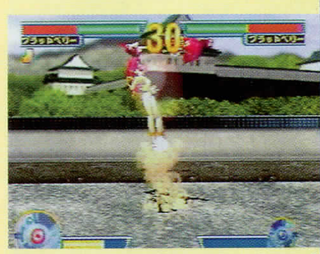
■ TORNADO BUSTER



■ 無影腳



■ 斷頭台



■ FINAL CHARACTIC ILLUMINATION！！



APPLE

身高：153cm
體重：44kg
三圍：90／55／85（cm）
作戰模式：以觸身投為主的打擊系人物

新加入小樽一家（？）的MARIONETTE。

事實上，她體內裝有一個後備用的「乙女回路」，以防LIME等人醒不過來。

她一直也只是暗戀着小樽……

從她的招式就可以反映出她的性格，她是唯一一個會反技的MARIONETTE。



基本技：

貓拳 .... □
中段踢 .... ×
這樣的裏拳 .... △
任性踢 .... ○

投技：

腹頭撞 .... 近敵時→＋△
任性打 .... 近敵時→＋○

DOWN攻擊：

HIP DROP .... ↑＋△

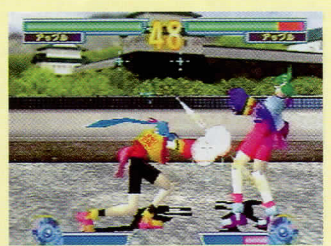
必殺技：

JET RAINBOW .... →↓↘＋□／△
SONIC EDGE .... ↓↘→＋□／△（此招可反彈對手的飛行道具）

超必殺技：

HEART BREAK BOMBER .... ←↓→←↓→＋□／△

■ JET RAINBOW



■ SONIC EDGE



■ SONIC EDGE 亦可反彈對手的飛行道具



■ HEART BREAK BOMBER





身高：165cm
體重：55kg
三圍：98／63／90（cm）
作戰模式：以前衝攻擊為主的道具系人物
她是GULTLAND的MARIONETTE。

她是GULTLAND的三個MARIONETTE中的領袖。

攻擊力高，而且頭腦冷靜的她，以快攻及飛行道具為主要攻擊。

基本技：

手刀 .... □
中段踢 .... ×
ROCKET PUNCH .... △
回旋踢 .... ○

投技：

平手打 .... 近敵時→＋△
FRANKENSTIENER .... 近敵時→＋○

DOWN攻擊：

MOON SALT .... ↑＋△

必殺技：

DEATH NEEDLE .... ↓↘→＋□／△（可在空中使出）
SLAVE RUSH .... ↓↙←＋□／△（可在空中使出）

超必殺技：

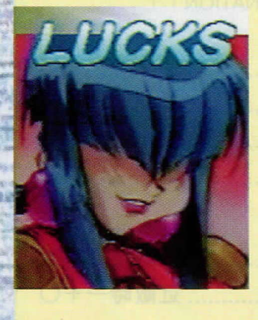
ILLUSION羆落！！ .... ←↓→←↓→＋□／△
（必須與對手相距約二兩個身位使出）


■ DEATH NEEDLE


■ SLAVE RUSH


■ FRANKENSTIENER


■ ILLUSION羆落！！



LUCKS

身高：160cm
體重：50kg
三圍：93／58／80（cm）
作戰模式：以飛行道具攻擊為主的打擊系人物

她是GULTLAND的MARIONETTE。
她主要負責收集情報，性格十分冷酷。
但她卻也精於做家務……
她以飛行道具及打擊技為主要攻擊。

基本技：

手刀 .... □
中段踢 .... ×
水平泣腫手刀 .... △
HAMMER KICK .... ○

投技：

巴投 .... 近敵時→＋△
摑平手打 .... 近敵時→＋○

DOWN攻擊：

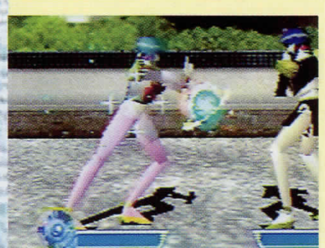
跳膝落 .... ↑＋△

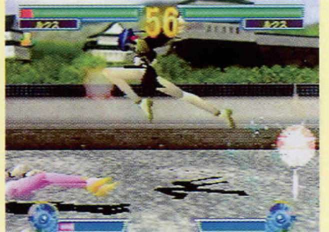
必殺技：

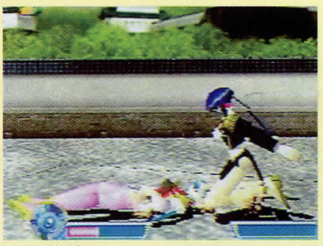
PLASMA CANON .... ↓↘→＋□／△（可在空中使出）
BLOOD BEAT .... →↓↘＋×／○

超必殺技：

HEAVENLY BIG WEDNESDAY！！ .... ←↓→←↓→＋□／△


■ PLASMA CANON


■ BLOOD BEAT


■ 跳膝落


■ HEAVENLY BIG WEDNESDAY！！

PANTHER

身高：160cm
體重：52kg
三圍：95／60／87（cm）
作戰模式：以道具攻擊為主的投技系人物

她是GULTLAND的MARIONETTE。

看似心術不正，為小小事情也會大吵大鬧的她，其實也有純情的一面。

她以飛行道具及投技為主要攻擊。

基本技：

手刀 …… □
中段踢 …… ×
SCREW PUNCH …… △
HAMMER KICK …… ○

投技：

DDT …… 近敵時→＋△
頸摑踢 …… 近敵時→＋○

DOWN攻擊：

FLYING ELBOW …… ↑＋△

必殺技：

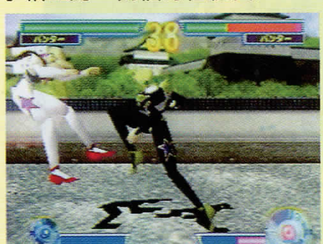
PANTHER一滅殺光 …… ↓↘→＋□／△（可在空中使出）
HELL DRIVE …… ↓↙←＋□／△（可在空中使出）

超必殺技：

大回轉ATOMIC DRIVER！！ …… ←↓→←↓→＋□／△
（必須與對手相距約二兩個身位使出）


■ PANTHER 一滅殺光


■ HELL DRIVE


■頸摑踢


■大回轉 ATOMIC DRIVER！！

這就是隱藏的東西！

如果你以最高的難度及一局爆機的話，在ENDING完結之時，你便會見到兩個奇怪的指令：（1）在部件轉換畫面中輸入R2、L2、R1、L1、R2、L2、R1、L1、R2、L2、R1、L1。成功的話，你便會多兩件叫「電擊拳（電擊パンチ）」及「電擊踢（電擊キック）」的部件供你轉換。（2）在選擇MARIONETTE時輸入L1、R1、L2、R2、L1、R1、L2、R2、L1、R1、L2、R2。成功的話便可選用「大佬輩」梅幸及玉三郎



■爆機時會出現這些招令……







■亦有得用兩名「大佬輩」



■使用後可令你有得用電擊拳／電擊踢

DOKI DOKI PRETTY LEAGUE--心跳美少女棒球

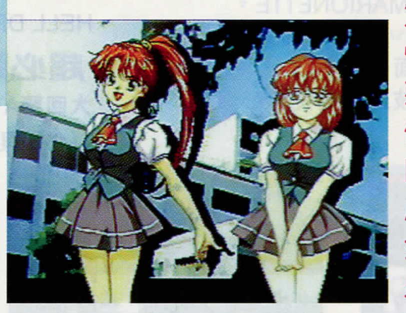




故事背景



在東京文京區的多塚，開設一間名叫霞ケ蒲的高中，而在這處就讀兩位女學生——野野原千晶及牧野泉，希望在學校組成一隊女子棒球隊，告知了校長後，校長亦非常贊成，並決定要送一份大禮給這個新組成的隊伍，那就是校長請了一位在大學棒球界享負盛名的出名監督——谷川豬之介，作為隊中的監督，可惜的是，在谷川正要上任之前竟然扭傷了腰，進了醫院，於是，玩者便成為了霞ケ蒲高中女子棒球部的代任監督，為期一年。





操作方法

方向掣：項目的選擇。

O掣：項目決定。

X掣：項目取消或回到上一頁的指令。

PLAY BALL！！



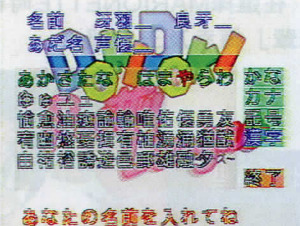
在進入遊戲後，首先要輸入自己的名字，字款有日文的平假名、片假名、漢字及英文字（漢字用音讀輸入法）。之後，便要在8人中選出一人作為隊長，而每一位隊長均會對訓練時的數值變化有不同的結果，因此要小心選擇，這個選擇亦影響遊戲的難易度。

選好了隊長之後，遊戲便正式開始，遊戲的限期是一年，即十二個月，而每一個月又分為四個星期，以一個星期是一TURN，即是，玩者要在48TURN內將這隊球訓練成全日本第一的棒球隊。另外，在每一星期均可以有5每指令實行，現在就介紹一下這五組指令的功用。



遊戲目的

在一年內將霞ケ蒲女子棒球隊成為全日本第一的棒球隊。









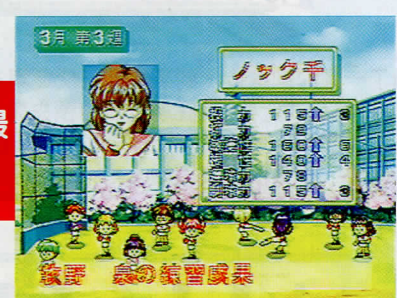




各隊長的訓練能力

隊長姓名	防守力	投球力	擊球力
野野原千晶	○○○	○○○○	○○○
牧野泉	○○○	○○○	○○○○
滝沢馨	○○○○	○○○	○○○
淺井真弓	○○○○	○○	○○
中山玲子	○○○	○○	○○○
長島茂子	○	○	○
須永知美	○○	○○	○○○○
木村由佳	○○○	○○○	○○

上表中以四圈為最好、一圈為最差。

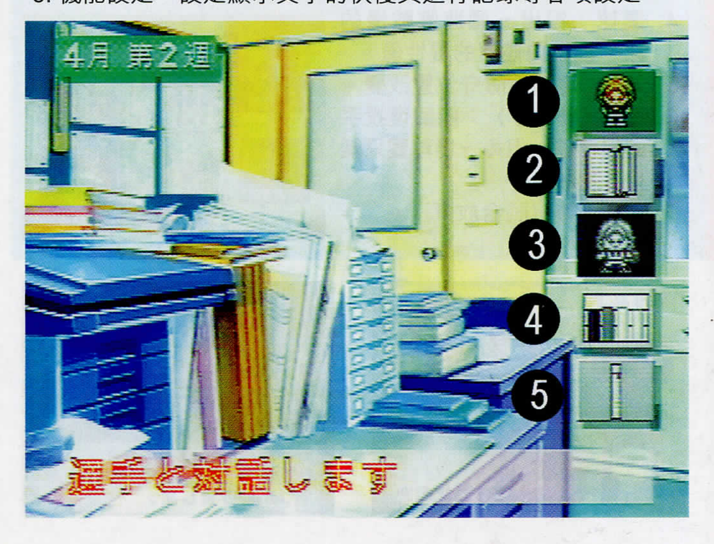


基本指令

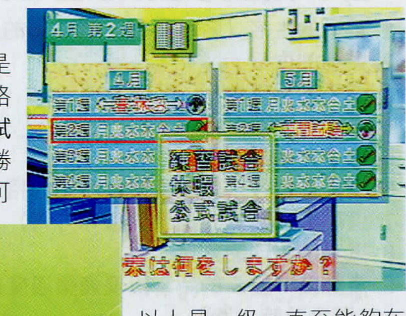
1. 對話：可在十人中選出一人與她談話，在這段談話中除了可以得到她的意見外，當與其中一人的對話次數越多，她對玩者的愛情度也會上昇，這樣便有可能發生特別事件。如：在2月14日收到情人節朱古力。




2. 週程表：這處可以得知以後的週程外，也可以控制於週日內在做的事情，如：練習賽、休息及公式比賽這3項。
3. 練習：這處可以控制今週各選手所做的練習。
4. 情報：這處是觀察選手的能力及健康狀態。
5. 機能設定：設定顯示文字的快慢與進行記錄等各項設定。

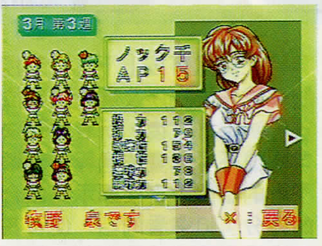


評分標準



此遊戲的評分標準是要在週程表中的其中一格選擇「公式比賽（公式試合）」一項，然後在比賽勝出來進級，每勝一隊便可以上昇一級，直至能夠在表中成為日本第一的棒球隊。另外，當勝出後，便可以取得更強的訓練方法來增強隊伍中的能力值，玩者可按需要而給與每人不同的訓練。





遊戲中出現的訓練方法

訓練方法	最多參加人數	上昇能力值
投球練習	10	投力、制球力
防守練習	10	敏捷性、根性
打擊練習	10	投力、制球力
KNOCK百（ノック百）	6	敏捷性、根性、投力、制球力
遠投	6	投力、制球力、打力 選球力
素振50	6	打力、選球力、敏捷性
DASH	5	敏捷性、根性、投力、制球力
打込50	5	打力、選球力、敏捷性
投込50	5	投力、制球力、打力、選球力
KNOCK千（ノック千）	4	敏捷性、根性、投力、制球力
的あて	4	投力、制球力、打力、選球力
素振百	4	打力、選球力、敏捷性
投込百	3	投力、制球力、打力、選球力
打込百	3	打力、選球力、敏捷性

但要注意，並不是每一次訓練都有成果，也會有失敗的時候。另外，每人的疲勞度及狀態也會對訓練效果有影響，所以，盡量在疲勞值達到40或以上便要休息一會，否則不能出便大事不妙。





各人能力表的看法

1. 選手的姓名（名字旁有一個C事的則表示是隊長）。
2. 選手的生日。
3. 選手的投球力。
4. 選手的擊球力。
5. 選手的敏捷程度。
6. 選手的根性（會影響選手所用的招式或絕招）。
7. 選球力（會影響選手的擊球方式）。
8. 選手控制球的方法。
9. 疲勞度（過高的話會出現疲勞過度或受傷的情況）。，
10. 選手現時之狀態。





經過了一週的訓練後，到了星期日便會與友校進行友誼賽（在週程表中選了休息）或公式比賽（要在週程表中預先設定），之後便會進入賽前準備的畫面，這處可以改變擊球者的先後次序及在防守時各人的防守位置。當選定了以後，比賽便正式開始。

賽前準備畫面的看法

1. 擊球順序。
2. 人物的「公仔頭」。
3. 防守時的位置 。
   - P：投手
   - C：捕手
   - 1B：1壘
   - 2B：2壘
   - 3B：3壘
   - LF：左外野
   - RF：右外野
   - CF：中外野
   - SS：遊擊手
4. 後備。
5. 選手能力值。

在此處可按上下左右來控制擊球先後次序及調換防守位置。決定好之後，玩者便可決定看或不看球賽的過程，若選不看的話便會直接顯示每回合的得分；但選看的話，便可在每次投或擊球的給隊員指示。





在攻擊回合時出現之指令

1. 無指示（指示無し）：讓選手自己思考去怎樣擊球。
2. 入魂：令選手更容易擊球，但會消耗10POINT的根性值。
3. 觸擊球（バント）：只將球棒打放而不打的一種擊球方法。
4. 交代：找人後備人替。
5. 盜疊：可以從1疊盜至2疊或2疊盜至3疊，當然要有人上了疊才可。
6. 放棄比賽（試合放棄）。





在防守回合時出現指令

1. 普通球：要投手憑自己判斷去投球，消費1 POINT的根性值。
2. 速球：投手投出一個高速的球，消費2 POINT的根性值。
3. 變化球：投手會投出一個變幻球，消費2 POINT的根性值。
4. 遲球：投出一個速度較慢的球，不會費任何的根性值。
5. 交代：將選手防守位置改變。
6. 鼓勵（励ます）：能回復投手的根性值，但每一場球賽只能用5次。
7. 放棄比賽（試合放棄）。

比賽規則

遊戲內棒球比賽的規則與正式比賽的規則大致相同，但分別就是每一場比賽只打7個回合，若果在7個回合還不分勝負的話，便會進行第8及第9回合，直至其中一方能取得分數為止。若9回合中沒有出勝負的話算和局。另外，若在7回合中其中一方能拋離對方達10分，該方便算勝出。









人物介紹

野野原千晶

CV：國府田マリ子
霞蒲高中1年級A班
生日：8月15日
血型：A
身高：160CM
體重：49KG
三圍：B86 W56 H87
興趣：棒球、游泳、繪畫
位置：投手
慣用手：左手投球及擊球
球衣編號：1

初期能力值

投力：40　打力：34
敏捷：32　根性：51
選球：32　制球：34

淺井真弓

CV：冬馬由美
霞蒲高中1年級A班
生日：12月20日
血型：B
身高：157CM
體重：46KG
三圍：B83 W58 H83
興趣：發明、電腦通信
位置：二壘
慣用手：右手投球及擊球
球衣編號：4

初期能力值

投力：22　打力：20
敏捷：22　根性：46
選球：26　制球：27

長島茂子

CV：秋山久美
霞蒲高中1年級A班
生日：7月1日
血型：AB
身高：152CM
體重：43KG
三圍：B78 W57 H80
興趣：KARAOKE、聽演唱會
位置：右外野
慣用手：右手投球及擊球
球衣編號：12

初期能力值

投力：20　打力：18
敏捷：24　根性：35
選球：18　制球：20

河合弘子

CV：永島由子
霞蒲高中1年級C班
生日：1月3日
血型：O
身高：148CM
體重：38KG
三圍：B75 W48 H74
興趣：乒乓球、照顧貓兒及妹妹？
位置：遊擊手
慣用手：右手投球及擊球
球衣編號：6

初期能力值

投力：24　打力：19
敏捷：40　根性：39
選球：20　制球：33

牧野泉

CV：白島由里
霞蒲高中1年級B班
生日：3月12日
血型：O
身高：156CM
體重：48KG
三圍：B89 W58 H88
興趣：棒球、寫信、烹飪
位置：捕手
慣用手：右手投球及擊球
球衣編號：2

初期能力值

投力：36　打力：36
敏捷：30　根性：44
選球：36　制球：33

中山玲子

CV：冰上恭子
霞蒲高中1年級A班
生日：12月20日
血型：B
身高：163CM
體重：49KG
三圍：B87 W55 H86
興趣：晚會‧拉小提琴‧網球‧騎馬‧高爾夫球等……
位置：左外野
慣用手：右手投球及擊球
球衣編號：8

初期能力值

投力：27　打力：35
敏捷：42　根性：50
選球：34　制球：20

木村田佳

CV：小森まなみ
霞蒲高中1年級B班
生日：10月21日
血型：A
身高：157CM
體重：48KG
三圍：B83 W59 H85
興趣：看職業棒球比賽
位置：一壘
慣用手：右手投球及擊球
球衣編號：5

初期能力值

投力：25　打力：21
敏捷：30　根性：40
選球：25　制球：28

林恭子

CV：瀧本富士子
霞蒲高中1年級E班
生日：9月10日
血型：A
身高：159CM
體重：47KG
三圍：B81 W57 H81
興趣：壘球、看動作電影
位置：後備投手
慣用手：右手投球及擊球
球衣編號：10

初期能力值

投力：32　打力：33
敏捷：36　根性：47
選球：30　制球：36

田沢馨

CV：松本梨香
霞蒲高中1年級E班
生日：5月8日
血型：O
身高：168CM
體重：52KG
三圍：B83 W59 H84
興趣：看偵察小說
位置：三壘
慣用手：右手投球及擊球
球衣編號：3

初期能力值

投力：33　打力：34
敏捷：48　根性：57
選球：30　制球：18

須永知美

CV：米本千珠
霞蒲高中1年級D班
生日：2月11日
血型：A
身高：165CM
體重：51KG
三圍：B85 W54 H86
興趣：劍道、書道、靜修
位置：中外野
慣用手：左手投球及擊球
球衣編號：7

初期能力值

投力：24　打力：40
敏捷：30　根性：48
選球：40　制球：24

另外在故事發展中，會有兩位外援不定時出場，他們是——

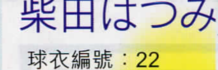
工藤美奈子



球衣編號：21
慣用手：左手投球及擊球

初期能力值

投力：97　打力：129
敏捷：83　根性：50
選球：111　制球：99



柴田はつみ

球衣編號：22
慣用手：左手投球及擊球

初期能力值

投力：121　打力：111
敏捷：131　根性：80
選球：129　制球：117





今次的初回發售的限定版會隨碟附送一隻DRAMA CD，內有收錄了合共七話的話劇（當然全部是日語對白），時間總長度超過一小時，若有興趣的人就「快快趣趣」去買一隻回家慢慢玩啦！



點解連SS版都會遲出？？

BY：ZAC

因本誌曾在第26及第27期刊載過《神凰拳》的詳盡系統介紹及攻略，故在今次我們將會稍稍「溫習」一下其系統及介紹街機版與SS版的分。當然，完全出招表是少不了的。

屬性

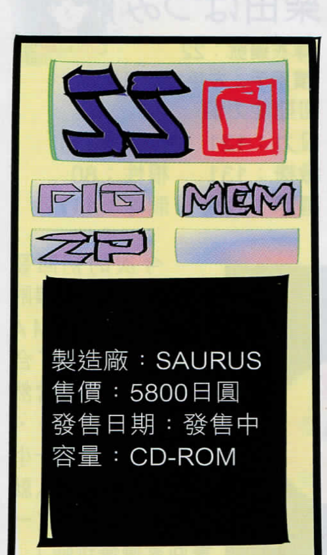
每名神祇及他們的招式都有兩種不同的屬性，而根據儲氣時所按的掣，是會出現不同屬性的「天變地異ITEM」的。在儲滿氣時，玩者在使出相同屬性的招式時，該招是會比原本強化了的。當玩者得到「天變地異ITEM」時（最多可儲三個），便可使出與該ITEM相同屬性的天變地異技；如儲了三個「天變地異ITEM」又或自己的體力剩下不到四分之一時，便可使出最強（最後？）的殺着——神凰拳技。



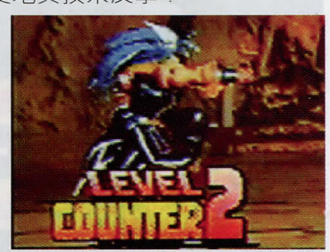
■要知道自己在儲甚麼屬性的氣，只要看左下方的字樣便一目了然

GUARD CANCEL

在《神凰拳》中的GUARD CANCEL，與其它格鬥遊戲的所謂GUARD CANCEL或GUARD REVERSE有着很大的不同。這一招的作用，是在擋格時取消了自己的擋格動作，令自己可以行動自如，但如不輸入攻擊指令，是不會攻擊對手的。原理就和《街頭霸王III》中的BLOCKING相似。值得一提的是，這個GUARD CANCEL系統，最多是可有兩個LEVEL的。在擋格對手的攻擊時輸入指令，便會進入GUARD CANCEL的第一階段，這時只可使用普通的連招或拳腳招來反擊；如果對手的攻擊是連續攻擊的話，那便可暫不反擊，在擋格對手的第二下攻擊時再輸入→←，這便會進入GUARD CANCEL的第二階段，這時除了可使用普通的連招或拳腳招來反擊之外，更可用必殺技，甚至天變地異技來反擊！



製造廠：SAURUS
售價：5800日圓
發售日期：發售中
容量：CD-ROM

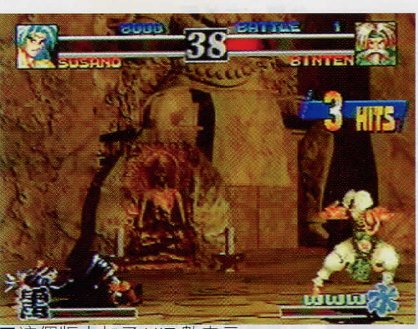


■GUARD CANCEL是有兩階段變化的

上昇攻擊＼下降攻擊

故名思義，上昇攻擊是將對手由下方一直打到上方；下降攻擊則是將對手由半空打回地上。常用的攻擊方法，是在對手的下方用上昇攻擊（或在對手的上方用下降攻擊），之後再駁省略必殺技，令對手受到極大的傷害（包括心理打擊）。而最經典的用法，就是用上昇攻擊→省略必殺技將打到對手上半空，再立即用下降攻擊→上昇攻擊→省略必殺技→下降攻擊→上昇……將對手「吊住嚟打」，使用者將會十分快感。

SS版與街機版有什麼分別？



■這個版本加了HIT數表示

第一個分別，當就是SS版有得用三名「大佬」——路斯化（LUCIFER）、EELIS和BEHEMOTH（在VERSUS MODE中有得用，在ARCADE MODE中則需「做些手腳」才可以用，詳情請看今期秘技工場）。第二，是追加了每名大佬在ARCADE MODE的爆機畫面。第三個分別，就是SS版多了HIT數顯示，並會有最高HIT數記錄，可讓大家向HIT數極限挑戰。第四，是多了一個VERSUS MODE，可讓你與朋友戰過不亦樂乎。第五，在戰鬥中使出GUARD CANCEL時，該人物會全身閃光及畫面有會有顯示，讓你知道自己已成功使出GUARD CANCEL及那是第幾階段的GUARD CANCEL。第六，是追加了一種叫「AUTO GUARD」的系統（可在ARCADE MODE選人物之後或VERSUS MODE的CONFIGUATION中選用）。使用後，在每ROUND戰鬥中你會有10次自動擋格的機會。如果你儲了三個天變地異ITEM之後，你便可同時按X＋Y或A＋B，使出兩種不同屬性的天變地異技。最後，便是在此GAME的盒中附送了各人物的連招推介。



■選了AUTO GUARD，你每RORUND便會有10次自動擋格的機會

控制眾神的方法：

X	輕拳	→	前進
A	輕腳	↓	蹲下
Y	重拳	↙	蹲下擋格
B	重腳	←	後退／站立擋格
Z	輕拳＋輕腳	→→／空中→→	前衝／空中前衝
C	輕腳＋重拳	←←	急後退
L	輕腳＋重拳＋重腳	擋格時→←	GUARD CANCEL
R	輕拳＋輕腳＋重拳	→＋Y	前進攻擊
XAY／R	儲第一種屬性的氣	↗X＋A／空中↘X＋A	上昇攻擊／下降攻擊
AYB／L	儲第二種屬性的氣	近敵時→↘↓↙←＋Y／B	指令投
→＋AY／C	超重擊	X、Y、→Y＋B／A、B、→Y＋B	省略必殺技
↑	垂直跳	被投擲時↑↖←＋X／A	投擲迴避
↖／↗	斜跳	在空中被擊中時↓＋Y／B	受身

看呀！這就是眾神的制裁！！！

☆：招式前的括號代表該招的屬性／神凰拳技可在擁有三個天變地異ITEM或體力剩下不足四分一時使用

破壞神 SUSANO

性別：男
年齡（歲）：1025
屬性：火／雷

必殺技

（火）黑龍碎	→↓↘＋X／Y（可在空中使出）
（雷）龍牙炮	↓↘→＋X／Y
（雷）龍牙裂破	↓↘→↓↘→＋X／Y
（雷）龍破落腳	←↓↙＋A／B（可在空中使出）

天變地異技

（雷）雷逆鱗	↓↘→↓＋XA／Z
（火）七頭大蛇擊	XAY＋→↘↓↙←、X、A、Y、B、X、A、Y

神凰拳技

蒼明風雷拳	↓↘→↓↙←＋YB

齊天大聖孫悟空

性別：男
年齡（歲）：824
屬性：火／風

必殺技

（火）炎殺棍	↓↙←→＋X／Y
（風）槍身二起腳	→↓↘＋A／B
（火）三連棍	↓↘→＋X／Y

天變地異技

（風）連棍旋	←↙↓←↙↓＋XA／Z（可在空中使出）
（火）猿陣之計	↓↘→↓↘→＋AY／XB

神凰拳技

猿法術	→→→→＋XAY

福神弁財天

性別：女
年齡（歲）：521
屬性：風／雷

必殺技

（風）流星斬	→↓↘＋X／Y（可在空中使出）
（雷）蒼雷落	空中接近時↓↙←＋A／B
（雷）蒼雷擊	空中接近時↓↘→＋A／B

天變地異技

（雷）赤龍雙劍	↓↙←↓↘→＋XA／Z
（風）旋空鳳凰翼	↓↘→→＋AY／C

神凰拳技

真空連斬	→→↘↓↙←＋XA／Z

人魚公主 SEENA

性別：女
年齡（歲）：519
屬性：風／水

必殺技

(水) AQUA ATTACK ←儲→+X／Y
(風) TAIL WHIP ←儲→+A／B（可在空中使出）
(風) DOLPHIN ROLL ↓儲→+A／B
(水) AQUA ILLUSION ↓↘→↓↘→+A

天變地異技

(風) FREEZING FOAM ←↙↓↘→+XA／Z
(水) CRYSTAL SPLASH ↓↓↓+XAY

神風拳技

SEA MIND STORM ↓儲←→+AY／C

死神 IGRET

性別：？
年齡（歲）：719
屬性：火／雷

必殺技

(雷) SOUL SLASH ←儲↓↘→+X／Y
(雷) WORM CUTTER ←儲→+A／B
(火) CIRCLE OF DEATH ↓儲↑+A／B（可在空中使出）

天變地異技

(雷) BLAZING BLADE ←儲→↘↓↙←+XA／Z
(火) VIGOUR REMOVE ←→↓↘→+AY／C

神風拳技

HELL INHABITANT 跳起時控桿轉一圈+XA／Z

貧乏神紊天

性別：男
年齡（歲）：5072
屬性：水／風

必殺技

(水) 濡巾 →↘↓↙←+X
(風) 災念彈 空中↓↘→+X／A／Y
(水) 腰旋念球 ↓↙←+B

天變地異技

(水) 濡 轉冰 濡巾擊中時↓↘→↓↘→+YB
(風) 粉塵落 ↓儲←→+AY／C

神風拳技

八門連鎖陣 ←→←↓↘→+XAYB

雷神 CHI CHI ｜ 風神 NE NE

性別：女／女
年齡（歲）：312／312
屬性：風／雷

㊣：轉換CHI CHI／NE NE：同時按XAYB掣

必殺技

(風) 旋轉投擲 近敵時↓↙←↓↘→+Y
(雷) 雷神拳（CHI CHI專用）→↓↘+X／Y
(風) 風神腳（NE NE專用）↓↙←+A／B（可在空中使出）
(風／雷) 模倣攻擊 →←→+X／Y
(風／雷) 飛拳←儲→+X／Y

天變地異技

(風) 霹靂腳 ↓↘→↓↘→+B
(雷) 雷電砲 →↓↘→↓↘+XA／Z

神風拳技

轉生風雷神 ←→↙↘+XAYB

酒之神酒天童子

性別：男
年齡（歲）：2034
屬性：火／水

必殺技

（火）鬼骨碎	↓↘→+A／B
（火）金剛反彈	←儲↑+X／Y
（水）濁流灘	近敵時↓↙←→+X／Y
（火）鬼拳	→↓↘+X／Y

天變地異技

（火）轟炎酒	←↙↓←↙↓+XA／Z
（水）地獄流	近敵時←→+Y、↓↓+Y、↓↓+AY

神凰拳技

靈酒鬼神宿	→↓↘→↓↘+AY／C

吸血殭屍 EELIS

性別：女
年齡（歲）：2021
屬性：風／雷

必殺技

（風）NIGHTMARE WING	↓↘→↗+X／Y（可在空中使出）
（風）PHANTOM CROWS	→→+A／B
（雷）DANCING NEEDLE	空中←↓↙+A／B
（風）BAT ILLUSION	↓↑+X

天變地異技

（雷）LUNATIC JEWEL	↓↙←↓↘→+XA／Z（可在空中使出）
（風）KILLING CHARIOT	→↓↘→↓↘+YB

神凰拳技

MIDNIGHT FEAR	→↘↓↙←↓↘→+AY／C

魔神 BEHEMOTH

性別：男
年齡（歲）：2021
屬性：火／雷

必殺技

（火）WILD SNAP	↓↘→+X／Y
（火）DEADLY PRESS	↓↙←+X（可在空中使出）
（雷）NITRO BREAK	→↓↘+Y

天變地異技

（雷）MADA FANG	↓↘→↓↘→+AY／C
（火）HOWLING BEAST	近敵時→←↙↓↘→+XA／Z

神凰拳技

GROUND EXPLOSION	↓↙←↓↘→+YB

墮天使路斯化 LUCIFER

性別：男
年齡（歲）：？
屬性：火／雷

必殺技

（雷）PANDAGRAM DOOM	←儲→+X／Y
（雷）PANDAGRAM RUIN	←儲→+A／B
（火）MIND WAVE	↓儲↑+XA／Z

天變地異技

（雷）DARK SIDE GATE	←儲→+XAY
（火）ANGER BODY SONIC	←→+XA／Z（可在空中使出）

神凰拳技

FLARE BURST	同時按XAYB儲勁，然後放手





廠商：HUMAN
售價：9800日圓

文：小健健

遊戲中的各視點



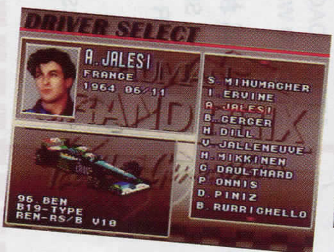






真實的車隊

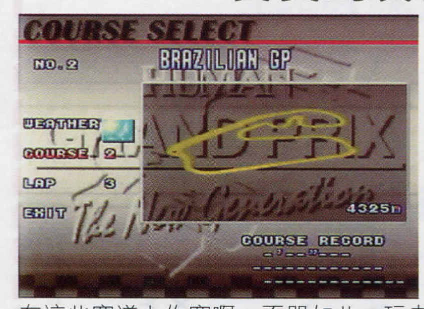
剛才也説過，這是一隻以真實的F-1賽車作DATA BASE的賽車遊戲，故此內裏可使用的車隊全是現實生活中存在的。不單如此，它們的數目也非常之多，共有１１個車隊可供玩者選擇。再加上那非常細微的汽車部件調校系統，故玩者可以在這　造出一架完全合自己心水的賽車。







真實的賽道



既然有１１個真實的賽車可供玩者選擇，那麼真實的車隊又怎會少得呢？基於現實生活的F-1賽車是有16個站的，所以在遊戲內亦提供了這16條賽道給玩者在內裏飛馳。啊啊，也許有很多玩者夢寐以求在這些賽道上作賽啊。不單如此，玩者可以某些GAME MODE內選擇不同的天氣，令遊戲性增加。

能給玩者大量資訊的畫面

在真實的F-1賽車中，賽車手可以從頭盔內的通訊系統跟車隊的指揮中心聯絡，繼而從中得到一些重要的情報，如頭車是哪一部車、前車及後車距離自己的時間、路面情況等等。然而在這隻遊戲內，這些資料也會以圖表之方式顯示在畫面中，令玩者可以一目了然。

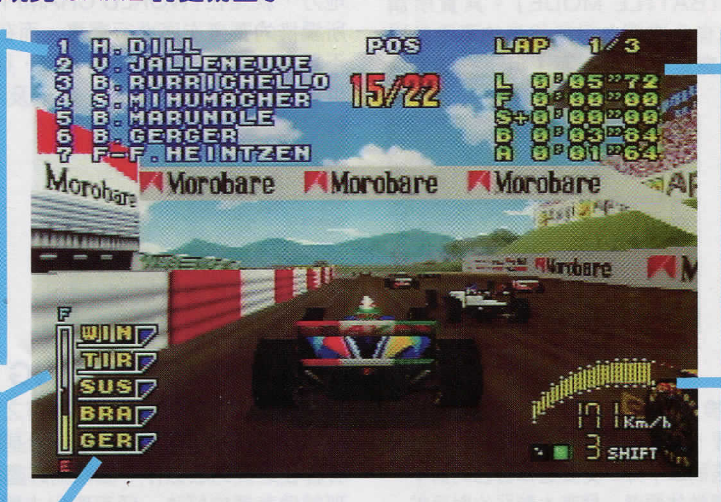


唔，説真的，筆者試玩這隻《HUMAN GRAND PRIX THE NEW GENERSTION》時，可是第三次玩那部NINTENDO 64哩。(有次還是在秋葉原的電器商店內玩的……)WELL，不竟這也是一部成積不大理想的遊戲主機。然而早前，任天堂曾經在早前推出個一隻名為《MARIO KART 64》的可愛賽車遊戲，還在港弄了一個小小的炒風。然而以N64的64 BITS功能，能供給玩者色彩豐富的畫面可不是甚麼問題。然而來到了97年春，另一間遊戲廠商HUMAN亦為N64開發賽車遊戲，但這可是一個跟《MARIO KART 64》擁有完全不同風格的哩。因為在此遊戲內是以真實之F-1賽車為DATA BASE的。故此，這可是一隻能給眾F-1賽車迷無限投入感之RACING GAME。但，這遊戲又有甚麼特色呢？又有甚麼過人之處、與別不同的地方呢？那麼現在就讓筆者來作一個簡單的介紹吧。(唔？4版也叫簡單介紹嗎？)

N64首隻F-1賽車遊戲！！

遊戲畫面說明

基於在進行這隻遊戲時其畫面會提供頗多的資料，也許會令好一些摸不著頭腦，故此筆者可會在這裏作一個簡單的解釋，繼而令各玩者在玩此 GAME 時更易上手。



排行表：

在這個表中，就表示了排行於首7位的車手之名字。而玩者自己的名字就是會以紅色顯示出來的。另一方面，一些關於其他車手的情報也會在這裏顯示出來，如某某的波箱壞了、又或者要退出等等，玩者也可以在這裏一目了然。

時間計：

在這裏顯示了不同的比賽時間，就讓筆者講解一下吧。有L在前的，就是玩者進行中的那圈之時間、而F的，就是玩者之最佳圈速、而下面的S+或S-，就是現時跟最佳圈速的時間差、而B就是跟第一位的時間差，而A就是跟最尾的車手之時間差。

油缸計：

故名思義，這是一個可讓玩者知道還餘下多少汽油的顯示器。當汽油量不足整個油缸的十份之一的話，電腦就會發出警告聲音。若汽油用盡的話，那當然要退出比賽啦。

波段顯示器：

這就是用來顯示現時賽車所使用的波段。（廢話）

損壞計：

這是顯示跑車不同部份的損傷情況。而格子中的顏色方面，藍色就代表良好、黃色就代表普通，而紅色就是嚴重。那麼那些英文字又代表了些甚麼呢？原來WIN就是定風翼、TIR就是車輪、SUS就是轉動系統、BRA就是刹車系統、GER就是波箱。

遊戲模式簡介
WORLD CHAMPIONSHIP

甚麼是「WORLD CHAMPIONSHIP」？

所謂「WORLD CHAMPIONSHIP」，可說是此遊戲最正統的一個遊戲模式。在這裏，玩者就要跟一個F-1賽車手一樣，要接受於世界不同地方之16條賽的之挑戰。當然，跑過這16條賽道最後得分最高者，即可成為那年的全年總冠軍。





QUALIFY

也許遊戲開發者想玩者真有在玩F-1賽車的感覺吧，所以很多地方也做得很相像。好像這個「QUALIFY」遊戲模式，其實就等於真實賽車的排位賽，玩者可要在這裏跑十個圈，然而成績越好的話，在正式比賽時就可最得越好的排位。唔，這可對賽事有非常重要的影響哩，所以可不要掉以輕心啊。





FREE RUN

這其實是在WORLD CHAMPIONSHIP內的其中一個遊戲模式。WELL，說明是「FREE RUN」，即是可以讓玩者在這個模式內自由地於指定的賽道上飛馳，繼而從中熟習賽道的入彎時間及技巧，令玩者在正式比賽時可事半功倍。所以，玩者可要在練習一下才跑出去比賽哩。





RACE

當玩者熟習過賽道、又玩過排位賽後，就可以進入這個正式的遊戲—「RACE」。在這裏，玩者可要與其他的21部賽車在賽道中跑十個圈，（但跟據筆者的經驗，能作賽至完成的可能只有十多架）而取得頭6位的車手，則可取得分數。（10分至1分）當玩者完成16條賽道後，便要以這些分數來定最終之勝利者。







BATTLE MODE

甚麼是「BATTLE MODE」？

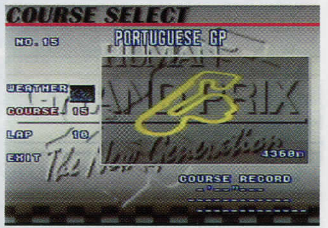
在這隻遊戲中，玩者除了可玩「WORLD CHAMPIONSHIP」挑戰世界冠軍外，更可玩這個「BATTLE MODE」。其實所謂「BATTLE MODE」，是玩者可以自由選擇自己所代表的車手及操控的賽車，再跟其他電腦操控的賽車對戰。啊啊，可是一個磨練對戰技考的遊戲模式來哩。





COURSE SELECT

唔，這個遊戲模式跟「WORLD CHAMPIONSHIP」最不同的地方，就是在「WORLD CHAMPIONSHIP」中玩者可要跟著電腦所編排的賽道次序進行賽事。而在這個「BATTLE MODE」，玩者不單可以選擇自己喜愛的賽道，連天氣也可以自行決定啊。而可供選擇的天氣就有晴天、陰天及下雨。





DRIVER SELECT

剛選擇過賽道後，便會自動砌換至DRIVER SELECT畫面。而這跟「WORLD CHAMPIONSHIP」一樣，都是有22位賽車手可給玩者選擇的。然而玩者除了要選擇自己所代表的車手外，更要選擇自己的對手。若果玩者想一嘗勝利的滋味的話，那當然要選一個實力較弱的對手啦。





MACHINE SETTING

這其實是每個遊戲模式都有之系統，就是替自己的座駕進行調整，令它成為你個人的跑車。但基於此系統較為複習及細微，故筆者會在之後的版數作一個較為詳盡的介紹及分释。然而當玩者自己那部愛車調校好後，便可跑出去跟其他的電腦車一較高下。





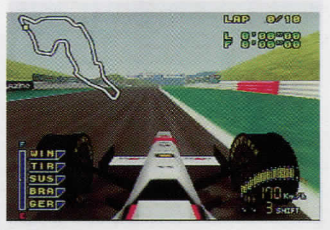
TIME ATTACK MODE

WELL，其實所謂「TIME ATTACK MODE」，其遊戲系統可跟「BATTLE MODE」非常相似，大家都是可以讓玩者自行決定所跑的賽道、比賽時的天氣、所代表的車手及對座駕進行各式各樣的設定。不同的是，在「TIME ATTACK MODE」內整條賽道就只要玩者一人，而最主要玩者就是跟自己比賽，做出比以前更快的圈速。但另一方面玩者可以在這裏横沖直撞，盡情的去感受那條賽道的各大小彎角。唔，這也是一個用來瞭解賽道的好機會哩。而「TIME ATTACK MODE」的圈數跟「WORLD CHAMPIONSHIP」一樣，都是十個圈。









CONTRACT

合同？只不過是玩玩遊戲而已，又跟合同有甚麼關係呢？唔，原來在這遊戲中，每一個賽車手都有其自己的「戰車」，不可任意調動。但若果玩者可真想某位車手駕駛其他跑車的話，可以要進入這個「CONTRACT」指令中，令他轉投其他車隊，那麼就可以讓他駕駛其他跑車了。



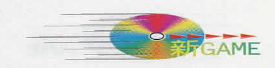


RENAME

可能一般玩者都認為，這是一個可替遊戲中各車手更改名字的指令畫面。其實這只是對了一半，因為在這裏玩者除了可以替那22名賽車手改名外，就連車隊名、甚至是引擎的名字也可以任由玩者去改變的哩！！唔，這方面可是其他賽車遊戲較為少有的一項設定。





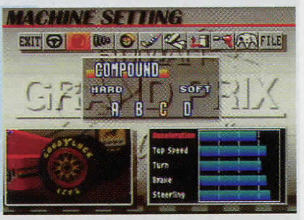


各調較部份簡介




呔盤：

在這個遊戲中，共有四種呔盤以供玩者選擇的，它們分別為TYPE A至TYPE D。但它們之間又有甚麼分別呢？原來使用TYPE A時它是不會自動回中的、而B就會回中少少、而C就會很自然地回中，但若果用D的話,玩者可要按反方向才會回中。

車輪：

跟呔盤一樣，車輪亦是被分為4種，它們也是分別為TYPE A至TYPE D。不同的是，在這之上可再分兩類，分別為天晴用及下雨用的。玩者可要因天氣而換車輪。另外，TYPE A的車輪最硬，壽命較長，但貼地性低；相反TYPE D的就較軟、壽命較短，但勝在貼地性能高。



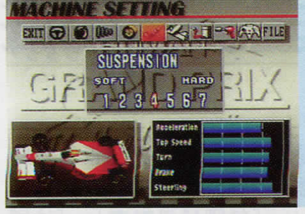
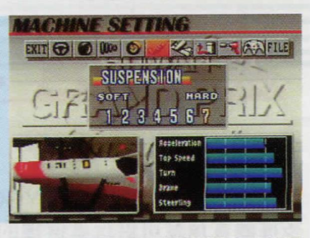

波箱：

這裏的波箱可分作三大類，它們分別是：完全由電腦根據車速而控制、玩者完全不能控制的「全自動」；還有在賽事中既可由電腦控制波段，但玩者也可以按R鍵及Z鍵來轉換波段的「半全自動」。而最後就是完全由玩者控制波段的「全手動」。當然用得「全手動」的話，可是非一般的玩者哩。



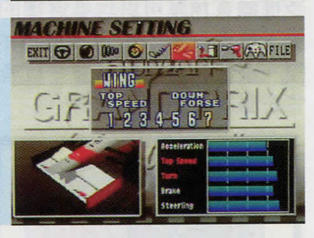

剎車系統：

唔，在這個遊戲中除了有「自動波」外，就連「自動剎車」也有哩，當玩者選擇了「自動剎車」後，若將車速減低至一定的程度的話電腦便會自動剎車。除此之外，這　也有7段的剎車系統柔軟度以供玩者選擇。當然若剎車系統越硬的話，就越能在短時間之內將車剎停。

回轉系統：

所謂回轉系統，其實即是一個控制賽車之旋回、入彎時之扭度的系統。而在這裏跟剎車系統一樣，都是有7段之回轉系統柔軟度以供玩者調較。若果回轉系統越硬的話，那麼車子的回轉性能就會得到相應之提高，而且其敏感度也會提升。

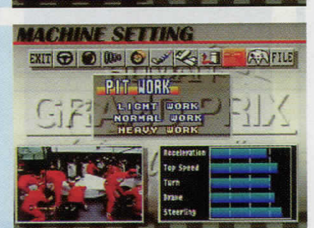
定風翼：

哈哈，定風翼可說是方程式賽車的一大特色。而來這裏亦是有7段翼之高度可供玩者選擇。但比較特別的是，若玩者調校定風翼可會影響到跑車本身的車速及回轉性。若果玩者重視速度的話，那麼車子的回轉性能就會降低。相反若玩者重 視回轉性，那麼車速就會版減低。




燃油：

這是一個可讓玩者自行設定車子所載燃油之份量，而份量的調校可由百份之十至百份之一百。但讀者可能會問，載多些載少油又有甚麼分別呢？原來基於若車子所載的燃油越多，車子的重量便會曾加，繼而影響車速。所以若車子所載的燃油越多，則加速度越低。

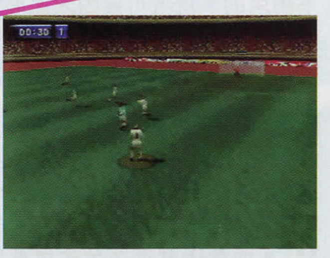
維修站：

唔？維修站？這可不是車子的一部份啊，又有甚麼可以調校呢？原來在這遊戲中，維修站之分為「LIGHT WORK」、「NORMAL WORK」及「HEAVY WORK」。所謂「LIGHT WORK」，是指當車輪或定風翼有少少損傷時就立即更換；相反，「HEAVY WORK」就是要當車輪或定風翼的損傷到達紅色時方才你更換。

FIFA SOCCER 64

香港隊也被收錄在內的足球遊戲！！

文：小健健

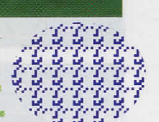








在96年底，遊戲廠商KONAMI就為NINITENDO 64推出了一隻名為《實況J EAGUE PREFECT STRIKER》的足球遊戲，無礙這是一隻承繼着超任版《實況J EAGUE》系列的一隻遊戲。由於KONAMI吸收了好一些超任版的經驗，再加N64那64BITS的CPU，令球員的動作更為豐富流暢，也令遊戲性大大增加。而編輯部眾人也因為此GAME得到不少歡樂。而最近，一隻名為《FIFA SOCCER 64》的足球遊戲出現在市場上。而且它也是一隻由POLYGONE表現的足球遊戲。但一隻美國人製作的POLYGONE 足球遊戲久會是怎麼的一回事呢？又會否能像《實況J EAGUE PREFECT STRIKER》一樣捲起熱潮呢？WELL，現在就讓筆者來一個簡單的介紹吧。



遊戲特色：

多采的觀賞角度

由於這是一隻由POLYGONE所表現的足球遊戲，所以是有多種觀賞角度可供玩者選擇的，以配合不同玩者及不同戰況的需要。然而在遊戲中可被選擇的視點可有8個之多！！噢，很利害哩。縱使有些角度是會令玩者難於觀察球場上的戰況，但可也會令遊戲變得更多姿多采。

遊戲中的各視點

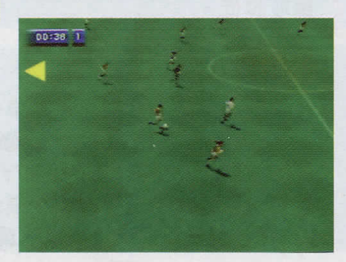


豐富的球隊名單

這可是此遊戲的一大賣點，就是在遊戲內可有大量世界各地球隊可供玩者選擇。而球隊共可分為「美國足球大聯盟」、「德國足球聯賽」、「意大利甲組足球聯賽」、「英國超級聯賽」、「法國甲組足球聯賽」及國際足球聯盟6大組。合共超過100隊球隊可供選擇！！噢，若果閣下是一名足球迷的話，這GAME可會給你一些滿足感，因為你可在遊戲內操控一些國際級的球星哩！！甚至是李健和、李偉文也可以啊！！

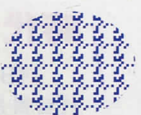












各遊戲模式簡介：

FRIENDLY：

唔，照字面說的可釋做「友誼賽」，但實際來說這又是一個怎麼樣的遊戲模式呢？在這個遊戲中，只可以有一個玩者參戰。當玩者進入了這個遊戲模式後，就可為自己及電腦選擇所操控的球隊，而球隊則可在那6大組別中的110隊球隊中選擇之。當選擇過後，比賽也會跟着舉行。不過，就算玩者在這裏是打勝也好、打敗也好，遊戲也會於比賽完結終結。看來，這可是一個可讓玩者去瞭解世界各地各球隊的遊戲模式來。當玩者在這裏瞭解到敵方球隊的實力後，再打聯賽可會更有信心哩。









LEAGUE：

LEAGUE？那豈不是聯賽模式嗎？不過，在這個聯賽模式中，玩者是亦能在全部6大組別中選擇自己喜愛的球隊進行戰鬥的，即是可以在國際足球聯盟、「法國甲組足球聯賽」、「美國足球大聯盟」、「德國足球聯賽」、「意大利甲組足球聯賽」及「英國超級聯賽」中選擇其一，再在這駢盟中選擇自己的球隊，（我要意大利的AC米蘭！！）再跟該足球聯盟內的其他球隊進行對戰。而在這裏使用的賽制是跟現實生活中一樣的，即是說到了球季的季尾，得到最高分的球隊就可成為聯賽冠軍。









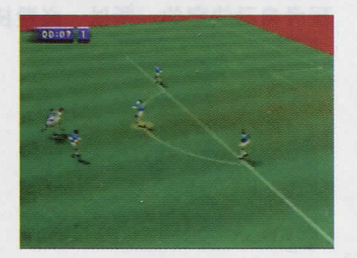
TOURNAMENT：

這遊戲模式可跟「LEAGUE」差不多，都是進行一些聯賽內的比賽。不同的是，TOURNAMENT是叫做盃賽。而在這個遊戲模式中可不像「LEAGUE」般以一季的總得分來評核成績，而是像世界盃外圍賽般，是用分組賽制的呀。即是說，玩者所控制的球隊會跟其他的3隊球隊編成一隊，以這個編排的工作會由電腦以RANDOM的形式處理之，跟着玩者就會跟小組內其餘3隊球隊進行比賽，而經過單循環的比賽後，得分最多的球隊就可代表小組出線，繼而跟其他出線球隊爭取盃賽冠軍。









PLAY OFF：

在NBA中，PLAY OFF可是一個常規賽，但放在這個遊戲內當然不是這樣啦。唔，這個遊戲模式可說是一個即時淘汰賽。當玩者選擇了自己喜愛的聯盟及球隊後，便會見到一個名為'PLAY OFF TREE'的東西，玩者就要在這裏與其他15隊球隊進行即時淘汰賽。即是說，若果在這個模式中被打敗的球隊，便會立即被淘汰出局！！可不會像「LEAGUE」及「TOURNAMENT」有番身的機會啊。無礙，這的確是一個可以令遊戲氣氛及節奏更為緊湊的一個遊戲模式來。









時代背景



《BATTLE CIRCUIT》的時代背景是21世紀的末期，當時的世代是一個由電腦支配所有事物的時代……一切也是因為在20世紀的末期，發生了一次史無前例的「核戰」，這次的戰爭為地球帶來的是無法估計的損害……直至從核戰復興過來之後，地球便展開了新一頁的「CYBER世代」。亦因為「黑手黨」所犯的「電腦罪行」日益增多，所以執法的工作已開始轉移由民間的私設「賞金獵人」所取代。





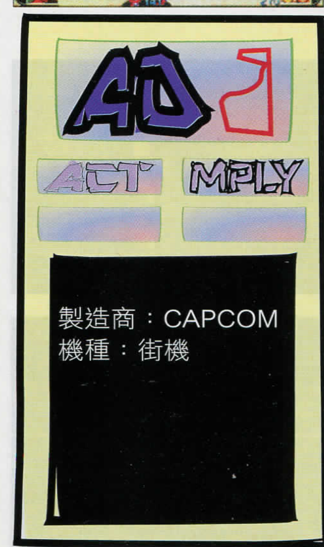
甚麼是「BATTLE CIRCUIT」

人類一直以來也希望可以使自己（人類的肉體）的能力增加，所以便不斷研究各種的方法，而在《BATTLE CIRCUIT》這遊戲之中的世代，便成功的研製成了一種名為「BATTLE CIRCUIT」的「戰鬥回路」，這種「戰鬥回路」其實只是一塊細小的晶片，不過，裝上了這種晶片的話，便會變成一種擁有驚異力量的再造人。

而在遊戲之中，差不多所有可選擇的人物也是裝有這種「戰鬥回路」的，亦因為這些全是「賞金獵人」，所以戰鬥是完全沒有甚麼的「正義」可言，有的人是為了女人；有的是為了得到賞金；有的則是為了購買寶石，總而言之，一切也只是為了「私欲」。







製造商：CAPCOM
機種：街機





BATTLE CIRCUIT



故事簡介



在上文之中已說過在這個21世紀之中，所有的事物也是由電腦所控制的，而在這個時代之中，擁有最大勢力的可以說是「黑手黨」了，為了能夠得到更多的利益，他們是會不擇手段，而「黑手黨」之中的一名神秘科學家「撒旦博士」為了要達到這個目的，決定要奪取擁有能支配世界的超級電腦「天帝系統」，故事主線便是講述玩者們如何和這可怕的「撒旦博士」和「黑手黨」對抗。

遊戲系統



《BATTLE CIRCUIT》是一個可以4人同時進行的動作遊戲，玩者可以在5名人物之中選擇自己喜歡的，而在這遊戲之中，玩者是有很多強化自己的機會。

(A)　BATTLE DOWNLOAD

這種「BATTLE DOWNLOAD」的系統是一個「互助」的系統，在遊戲之中玩者可以使用「CYBER能力」來增加同伴「和」自己的攻擊力又或是速度等；

(B)　BATTLE UP GRADE

看到「UP GRADE」這個字，當然是和能力有關，在遊戲之中，當玩者消滅敵人之時，便會有金錢跌出來，這便是玩者可以得到的「資金」，而遊戲之中是會出現一些「商店」的，玩者在商店之中可以購買「必殺技」，這便是玩者強化的唯一機會，有了新的必殺技，便能更輕易的消滅敵人，至於購買那些必殺技，完全是由玩者自己決定的，所以，必殺技的組合亦會有很多的種類。





鳴謝：CAPCOM ASIA

人物介紹

CYBER BLUE



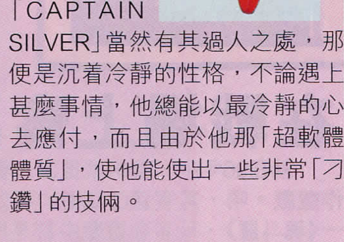
原名：拜恩．布路羅
年齡：24歲
國籍：美國

「CYBER BLUE」是一個全身也裝上武器的「再造人」，同時，他亦是一個靠賞金過活的人。他是一個非常剛強的人，而且極好女色，性格方面則是異常「激烈」，對於這種依靠賞金生活的方式，他表現得非常自豪。這種性格可說是最典型的「花花公子」，一過如論實力，他又是隊中最強的。





CAPTAIN SILVER



原名：安度力．密修茲
年齡：26歲
國籍：俄羅斯

不要以為「CAPTAIN SILVER」只是一個名字，事實上他的而且確是隊中的「隊長」。「CAPTAIN SILVER」是擁有一種能夠自由改變身體型態的「超軟體體質」，能夠為隊長，「CAPTAIN SILVER」當然有其過人之處，那便是沉着冷靜的性格，不論遇上甚麼事情，他總能以最冷靜的心去應付，而且由於他那「超軟體體質」，使他能使出一些非常「刁鑽」的技倆。



YELLOW IRIS

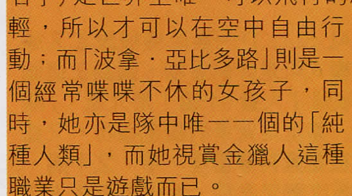


原名：狄雅娜．瑪茲尼斯
年齡：21歲
國籍：西班牙

「YELLOW BEAST」是一個身上裝有「貓型戰鬥回路」的S級賞金獵人，單看名字已知道這「YELLOW BEAST」是以其「貓」的外形作為攻擊的武器，不過，除了是戰鬥之外，這「YELLOW BEAST」亦是一名「美女」。這敏捷及柔軟的身體除了在戰鬥中為她帶來便利之外，更使她能以「模特兒」作為其「副業」。至於格方面，她是屬於那種熱情如火，不過又非常自負的人。



PINK OSTRICH



原名：PINKY
年齡：4歲
原名：波拿．亞比多路
年齡：9歲
國籍：澳洲

「PINK OSTRICH」是一隊由一頭粉紅色鴕鳥及一名9歲的小童組成的戰鬥組合。「PINKY」(鴕鳥的名字)是世界上唯一可以飛行的鴕鳥，這是由於牠的身體非常輕，所以才可以在空中自由行動；而「波拿．亞比多路」則是一個經常喋喋不休的女孩子，同時，她亦是隊中唯一一個的「純種人類」，而她視賞金獵人這種職業只是遊戲而已。

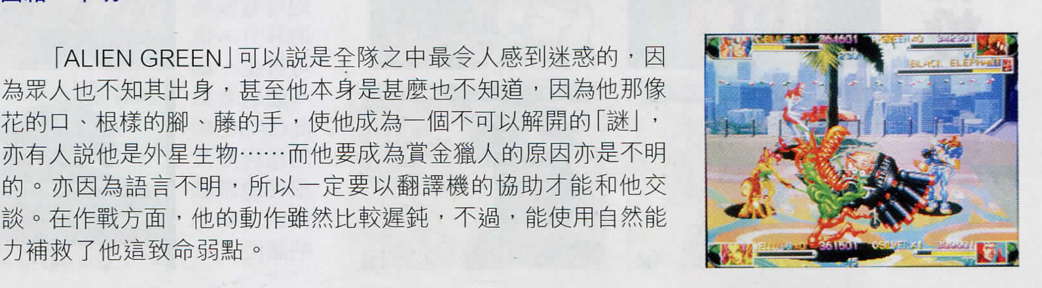


ALIEN GREEN

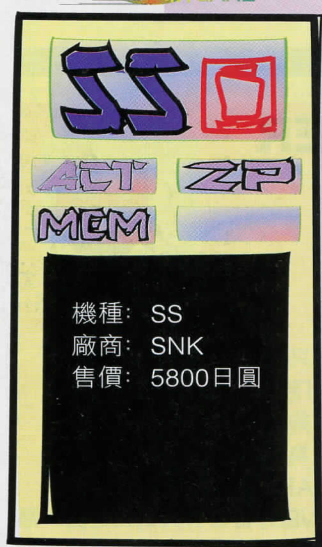


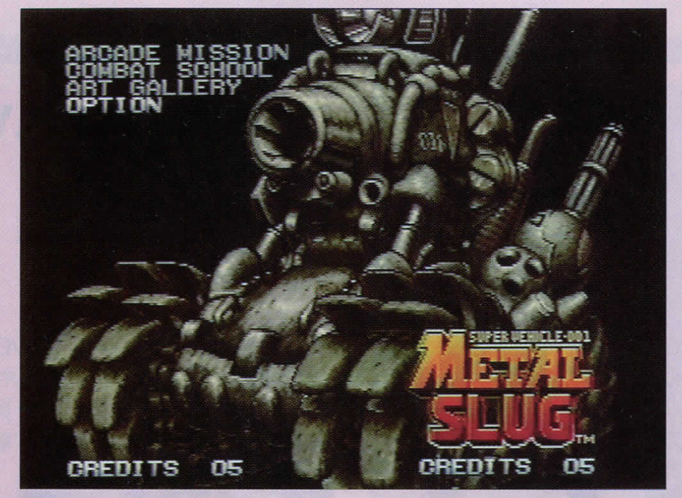
原名：不明
年齡：不詳
國籍：不明

「ALIEN GREEN」可以說是全隊之中最令人感到迷惑的，因為眾人也不知其出身，甚至他本身是甚麼也不知道，因為他那像花的口、根樣的腳、藤的手，使他成為一個不可以解開的「謎」，亦有人說他是外星生物……而他要成為賞金獵人的原因亦是不明的。亦因為語言不明，所以一定要以翻譯機的協助才能和他交談。在作戰方面，他的動作雖然比較遲鈍，不過，能使用自然能力補救了他這致命弱點。









METAL SLUG

文：小健健

在戰場上奮勇殺敵吧！！

就在96年中，SNK就推出一隻名《METAL SLUG》的業務用動作遊戲。唔，其實這GAME的類型有點像當年的KONAMI之名作—《魂斗羅》，玩者在遊戲中都是操控著一名勇敢的士兵，在槍森彈雨的戰場上與敵軍進行戰鬥。然而，近幾年這類帶著點點SHOOTING味的ACTING GAME可不是那麼多。再加上此GAME那獨特的機械設定、還有那些十分抵死的Q版人物造型及非常精細的遊戲畫面，的而且確可給玩者一個眼前一亮的的感覺。再加上敵人們那些頗為悲慘的死狀(例如被火活活燒死、又或者被割喉等等)，令到此GAME的遊戲快感大大增加。(呀！！這就是人性！)。故此此GAME再去年推出時可有一定的市場地位。不過轉眼間，其SATURN版又推出了，那麼這隻SATURN版能否來一個忠實移植呢？而SATURN版又有那麼東西追加了呢？現在就讓筆者來一個簡單的介紹吧。而若果玩者想看回此GAME的全攻略的話，可看回第23期《遊戲誌》，那裏會有較詳盡的講解。

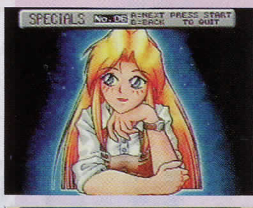
新追加元素



ART GALLERY

若果閣下十分鍾愛《METAL SLUG》內裏的機械設定又或者是人物設定的話，這個追加模式可是你的恩物。因為在這個「ART GALLERY」模式中，就收錄了大量(不錯！是大量！)關於此GAME的甚麼人物、機械、甚至是背景的設定稿呀，又或者是各式各樣的插圖等等。實在是資料豐富哩。唔，之不過，由於遊戲中所有人物都是以Q版比例來表現，但這裏有些人物的設定稿是正常比例的，啊啊，可是另一種表現手法吧。

人物設定資料



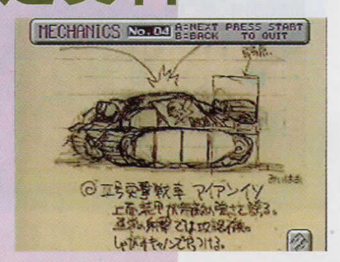






機械設定資料



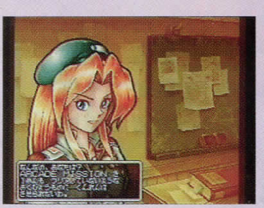






COMBAT SCHOOL

在這個遊戲模式中，玩者可以以另一個方式去玩這隻GAME。唔？究竟又是哪一回事呢？原來玩者只要在ARCADE MISSION內CLEAR了一定的版數(但若果玩「SURIVAL ATTACK」的話可要打爆一次機)，則可跑來這裏玩「PIN POINT ATTACK」及「SURIVAL ATTACK」。而所謂「PIN POINT MODE」即是要玩者在得2條命的情況下，盡量取得高分數。而「SURIVAL ATTACK」就是要玩者在1條命的情況下，盡量去進行遊戲。而在這裏若得到越高的分數或越是去得遠的版數，即可有較高的評分。這可說是一個考驗玩者對此GAME的熟悉程度及根性的遊戲模式，努力吧諸位！！











各STAGE簡介

MISSION 1
絕對密林帶





這是全個遊戲中的第一版，故此其難易度也是較低的。在這一版裏，玩者就是在一個類似熱帶雨林般的地方跟敵軍作戰。故此在這裏會出現較多那些稻草屋呀、甚至是河流淺灘這些東西。不過，這版的波士卻是一部佔了畫面二份一的巨形要塞！！但要這巨形要塞也是甚麼難事，只要小心被過它那些稀疏的子彈，再向其中心狂攻即可。





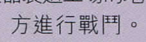
MISSION 2
黃昏的賭博

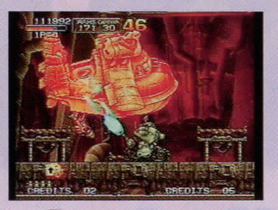


將那部巨大而不中用的要塞打倒後，玩者便會來到MISSION 2。在MISSION 2中，玩者可是在一個類似兵器製造工場的地方進行戰鬥。

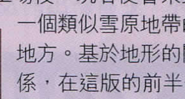


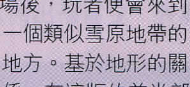
那麼，敵人的火力豈不是更加強大嗎？然而玩者要注意的是，這版出現很多重裝備之敵人，而且他們可會發放頗密集之子彈，故玩者可要小心跳避。而這版的波士就是一架重形運輸機，而且它可會畫面四處飛令玩者難於打中。那麼，做個四處跳射的軍人吧。





MISSION 3
地獄的鐵騎兵





過了STAGE 2的兵工場後，玩者便會來到一個類似雪原地帶的地方。基於地形的關係，在這版的前半部是一個山谷，故此玩者可要在畫面中左跳右跳。那麼，玩者可要小心選擇起跳點，不然就很易跌死。而來到後方，敵軍的攻擊就會變得非常密集。(如下面有兩部坦克不停的向你掃射)而此版的波士就是一架重型坦克。而玩者可要不停跳起再向下射方可攻擊到它，無疑令難度增加了哩。





MISSION 4
死之谷





噢，打這部巨型坦克可是費了點時間啊。跟着玩者就會來到一個被戰爭洗禮過的村落。所以這裏會有較多多層的建築物。不玩者要注意的是，當來到一個類似酒吧的地方時可會有大量士兵跑出來，到時玩者可要跑到畫面的左下方，因為那裏是不死位來。跟着玩者便會來一塊有極多坦克及炮台的草原，唔，唯有多用手榴版吧。而這版的波士就是兩部坦克，玩者可要在它們的行駛空隙中進行攻擊。



MISSION 5
壓政都市

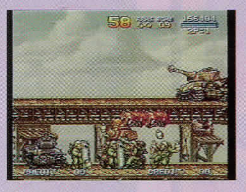


經過了死之谷，玩者就會來到一個小市鎮，所以在這裏戰鬥時可被玩者破壞的東西也頗多、(如汽車、建築物等)，也許能滿足到好一些玩者的破壞慾吧。不過另一方面，玩者在這裏會時常被坦克及戰鬥機上下夾攻，又會有一些厚到出奇的三合土牆欄路。多用重型武器吧。而這版的波士，是一架有三種武器的重型裝甲車。然而只要玩者留意它的武器攻擊模式再跳避之，要打倒它也不是太難啊。



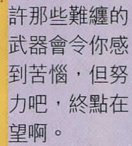


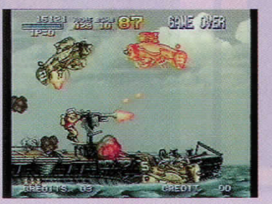
MISSION 6
回憶之海





幾經辛苦終於跑到來這個遊戲的最後一版，成功在望了！！不過在此版的上半部，其攻擊風格有點像MISSION 4的後半部，都是有極多極多的重型敵人向你攻擊，要在槍林彈下間生存下來可需玩者有極高的敏捷度。而來到了版圖的中段，就是在大海中的決戰，玩者可要利用一個有機關槍之小船向來襲之戰鬥機作反擊。而這版的波士，就是一架重型空中要塞。也許那些難纏的武器會令你感到苦惱，但努力吧，終點在望啊。







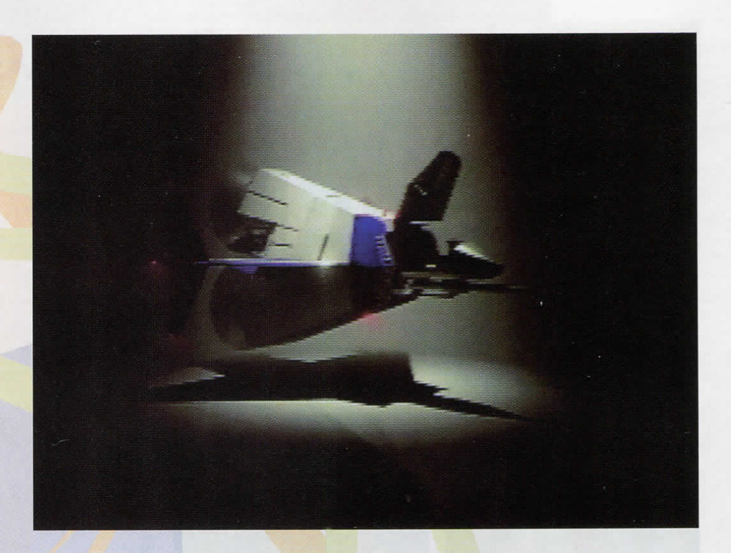
NAMCO名作在PlayStation上復活

3D鐵板陣

得知射擊遊戲進化的軟件

NAMCO自從於1983年推出了射擊遊戲名作——《鐵板陣》以後，在這十四年的光景中曾推出了其三隻姊妹作，分別為《超級鐵板陣》、《鐵板陣ARRANGEMENT》及《鐵板陣3D/G》，玩在就一起去進入這名作射擊遊戲的世界中吧！



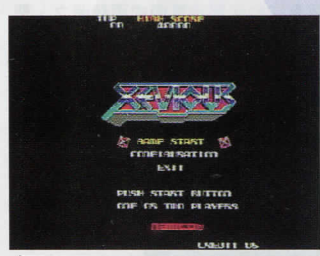


操作方法（此為初期設定）

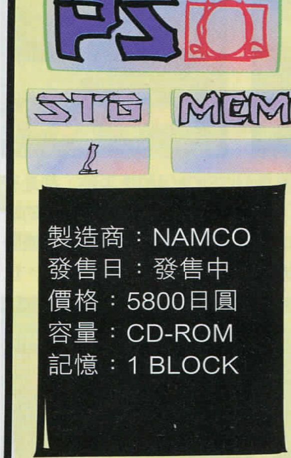
方向掣：自機的移動及選擇項目。
SELECT掣：CREDIT掣。
START掣：開始掣及遊戲中表示出的副選擇項目。
○掣：決定選項。
○、□、L2及R2掣：發射對空子彈。
×、△、L1及R1掣：發射對地炸彈。
（玩者可在CONFIGURATION中將掣調至連射對空子彈）

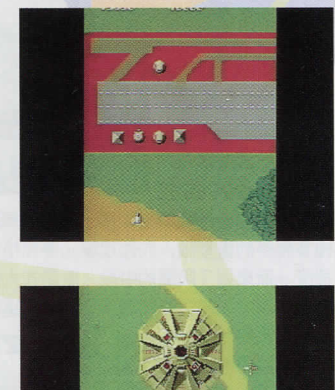
鐵板陣、超級鐵板陣

分別於1983及1984登場，兩隻遊戲系統基本上沒有分別，但是《超級鐵板陣》除了在難度上比《鐵板陣》高之外，遊戲中隱藏寶物的位置更不固定，因此有一定的難度。









鐵板陣 ARRANGEMENT

於1995年出場，除了音樂、畫面及人物作了大幅的修改之外，更加開始在遊戲中導入「POWER UP」這個系統。







鐵板陣 3D／G

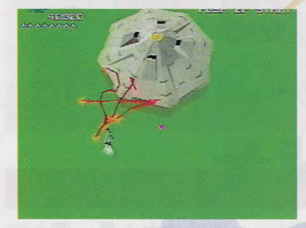
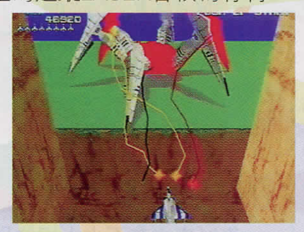
1996年登場，隨著使用POLYGON遊戲的風氣，NAMCO也不甘後人，推出了以POLYGON製作的《鐵板陣3D/G》，遊戲中除了有基本的子彈外，更有新出的及追蹤LASER，只要打倒地上的半金字塔模樣的敵人便可取得該寶物。注意：取得綠色為貫通LASER；取得紅色為追蹤LASER。另外，有一些寶物是會在打出之前會自動變色的。



鐵板陣 3D／G 之版面介紹

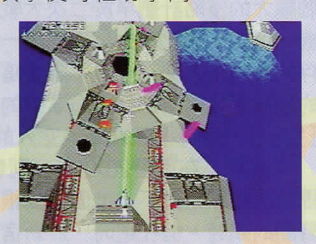
AREA 1

看上去，地形及敵人都好像有種似曾相識的感覺，由於是第一版，是絕對不會太考玩者的技巧。在途中，要小心那突然由地上飛上天空的路面，一不留神便會撞上去。在對BOSS戰方面，只用對地的追蹤LASER便卓卓有餘，打倒了飛碟之後，便會與第二隻BOSS——鐵甲蜘蛛，分勝負，這時改用對空的追蹤LASER會較為有利。

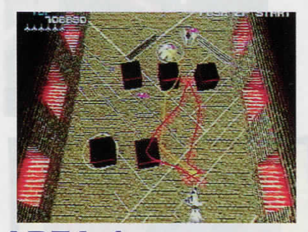
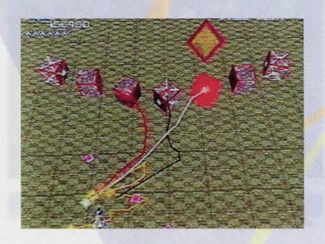
AREA 2

第二版是一個大型的海中城市，在版面的初段最好一起按緊對空及對地的掣，在中段時要小心水池中間突然飛出來的敵人，在後段一看見寶物箱便要盡快取得，否則便會被敵人破壞。BOSS是一隻大型空中戰艦，弱點是十字型炮台中間的大紅點，只需集中火力用對地追蹤LASER攻擊便可輕易擊倒。

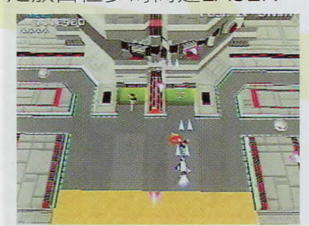
AREA 3

古代遺跡的內部，初段要特別留意不要被倒下的石柱打中，之後在回轉區域中要小心地避開敵人放出的子彈，過了此後之後，便要小心從兩旁走出來的黑色四方磚，盡量在兩塊磚之間走過。BOSS則是黑色磚塊群，但玩者只要集中火力攻擊那浮在空中的黃色正方方塊便可。

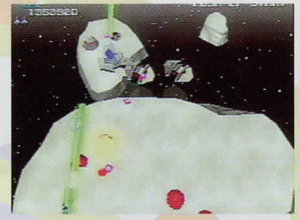
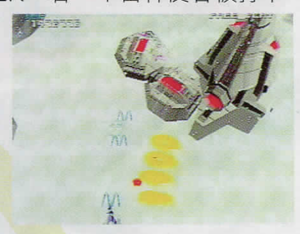
AREA 4

沙漠地區，在途中，會出現三隻大型飛碟向玩者攻擊，若不盡快用對地追蹤LASER去擊倒他們的話便會非常麻煩。BOSS是一個大型回轉閘，在他回轉時會放出八方向的高速子彈，這些當然要避開，另外亦要留意地上出現的敵人，因為他們的攻擊也非常之狠，只要將匣些回轉閘打去後，再將飛出來的黃色發光體擊倒便算完成此版，該BOSS的攻擊是放出極多的高速LASER。

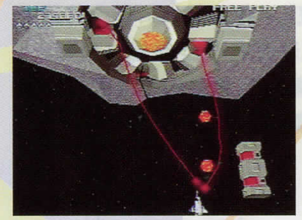
AREA 5

冰天雪地的地帶，這版中特別多在水中伸出的LASER炮台，若不盡快打倒便很麻煩，另外，在滿怖浮冰的海面上要特別留意從後而來的敵人。BOSS則是一個大型LASER炮台，而弱點是主體中間的紅色大圓點，但要小心，在玩者攻擊的同時，那BOSS也會向著玩者放出圓形LASER，若一不留神便會被打中。

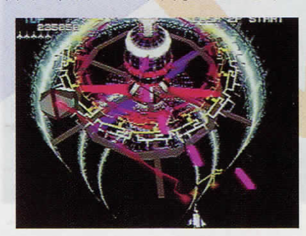
AREA 6

終於飛出地球到太空作戰，這版最大的技巧督就是怎樣梅花間竹地好好利用對空及對地LASER，在版面中段，要小心地避開四處飛的隕石。這版的第一個BOSS是巨大隕石第一閘門，弱點是中間的大黃點，可是要擊倒他就得先打去在他周圍旋轉的炮台，那六個炮台會放出大量的黃色子彈，打了其中一個BOSS之後，便會打第二個BOSS，而這BOSS的弱點是中間的藍點，但要注意那處會放出一條極粗的LASER，另外，小心他放出的高速子彈、導向飛彈及隕石。

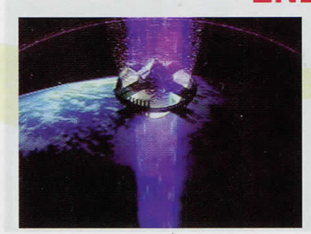



AREA 7

最後的一版——敵人總部，這版的敵人當然不會對玩者手下留情，攻擊非常之狠，而且又要令自機不要撞上那些牆壁，是技術的表現，版面中，要留意那些會移動的牆壁，要盡快通過，否則便會被夾死，在版面後半段要留意那以不正常移動的鐵板塊，由於他們是不能打倒的。在進入打BOSS之前，最好先將自機改用普通子彈(藍色的寶物)，之後便進入打最後BOSS——基地軸心，他的弱點是中間的球體，要特別小心他的攻擊，在他放LASER的時候，也會放出一個網狀背景來影響玩者視線令到更容易中彈，另外亦要留意在四周出現的敵人。




打倒了此 BOSS 後，便可看到一個極為精彩的 ENDING 。






癈柴盟軍與無敵戰艦

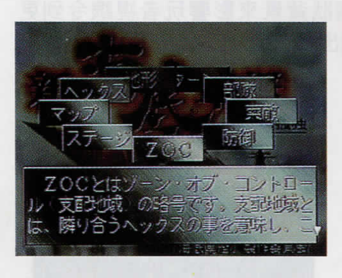
新海底軍艦 ～鋼鐵之孤獨～

於44期中曾簡略地介紹過《新海底軍艦 鋼鐵之孤獨》這戰略模擬遊戲，正如J.J.君所說，表面上《新海底軍艦 鋼鐵之孤獨》與《紺碧之艦隊》(SFC)的確十分相似，原因可是相者均以近未來砲艦戰為題。不過老實說，原著的《海底軍艦》可是一套六七十年代的作品，而現在的動畫版只是其重拍之作，故某情度上可是《紺碧》模仿《海底》。在遊戲中，玩者將遇上一場又一場戰略性極高的戰鬥，《新海底軍艦 鋼鐵之孤獨》，絕對是一隻需求極上等戰術的遊戲，可肯定的是喜歡戰略遊戲的讀者定會被其魅力深深吸引着！

教埋你點玩

一般來說，戰略遊戲也需玩者摸索一輪才明白其運作，之後才上手及正式攻略。但於《新海底軍艦》中，當啟動遊戲後玩者便可從「說明」一項中看到遊戲中各項說明，當中有「操作」、「用語」及「遊戲法」，而且解說十分詳細，對於新玩家來說可是重要的指引。







遊戲的難易度

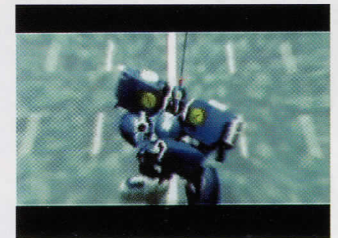
在進入遊戲後，玩者首先便要選擇遊戲的難易度。不過頗有趣的一點是當玩者選擇「易」後，遊戲中的宿敵竟會出言挑釁，戲說玩者沒有大志，但如選「難」的話又會說玩者定會後悔，雖然結果是玩者可不用理會，但如此鬼馬的設定倒也是少有。



故事背景

一直以來也有不少人相信「地空說」——地球的中心是一個大空洞，當中可能住有地空人。而事實上這學說一直也不被肯定或否定，因為我們現在只知地殼下是溶岩，但溶岩下又是否別有洞天呢？至於《新海底軍艦》便將「地空說」及傳說中的阿特蘭提斯連在一起及成為這故事的背景。一直以來，地空人（阿特蘭提斯）也對地面世界虎視眈眈，希望有朝一日能將地面人消滅及移居到地面，故一個龐大的侵略計劃早於二次大戰前經已策動，所欠的便是適當的時機。可是，在二次大戰期間，一名不值同胞所為，希望雙方也能共存的女地空人艾莉度為了阻止這可怕的計劃，於是便以阿特蘭提斯的超科學技術協助日本海軍中的有坂鋼，建成一艘無敵的海底軍艦「拉號」，隨時準備迎擊地空人的部隊。

終於，在西曆20XX年，阿特蘭提斯軍終發動侵略，在阿特蘭提斯的科學力量下，地面各國根本毫無還擊之力，無條件投降只是時間的問題。但在這時，於新宿戰線中的陸上自衛隊中部第七第團面前竟出現了一支神秘部隊，這部隊更不費吹灰之力便將敵軍打跨！同時，部隊中一名女機師竟向自衛隊的有坂剛作出通訊……原來，這支神秘部隊便是屬於拉號的地面部隊，同時其艦長更是與剛自少離別了的親生父親——有坂真鐵！



地圖的大小

當進入戰鬥後，玩者第一步當然是看清整個地圖，以便策動適當的戰術吧。而遊戲中玩者便可按R及L鍵來令地圖放大縮小，至於設定上地圖的大小是分為三階段的。





製造商：ASCII
售價：6800日圓
容量：CD-ROM

臨急抱佛腳

在戰鬥中，如玩者不慎忘記了遊戲的細則，那麼便可按X鍵來切換到說明視窗。在這視窗中，玩者可查看到各項說明，不用又翻看說明書。看來設計人員對玩家們也頗細心呢。



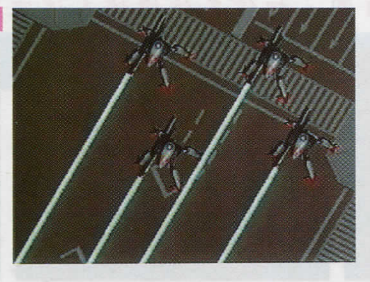
設定系統

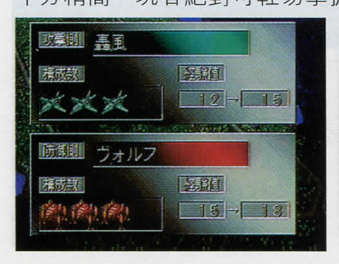
當玩者按Y鍵後，遊戲便會由戰鬥畫面切換到設定畫面中。在這裏玩者便可作出三項設定。「視點」是調教遊戲中的視點，玩者可放大縮細，甚至上下移動視點，「遊戲」則是操作上的設定，玩者除可自行配置按鈕外更可削除戰鬥畫面，而「境界」便是地圖是否顯示方格。



戰鬥畫面

華麗的戰鬥畫面可說是這遊戲的其中一大賣點。戰鬥中玩者可看到雙方如何調教武器、以甚麼武器攻擊及命中情況，之後更有結果顯示。而在削除戰鬥畫面後，戰鬥便會以數值表形式顯示，詳細得來卻十分精簡，玩者絕對可輕易掌握所有資料。







故事的交待

由於遊戲是改編自同名動畫作品，故遊戲中定要對故事所出交待吧。而於遊戲中當達到指定條件事便會出現一些事件，例如新成員的加入便是。至於遊戲中差不多每一版也有成員加入的，但其位置便要由玩者自己發現，不過可提示的是第一版中「左8下15」的府中市便有一人。

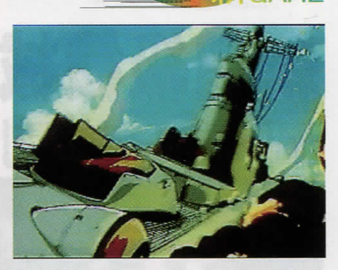






過場動畫

由於遊戲每一版均是以原作動畫的每一戰為題，故每當進入下一版前為了交待戰鬥的目的，於是遊戲便乾脆以原作動畫片段來交待故事，好令玩家們更明白。至於玩者如想看更多這時精彩的動畫場面，那便要以自己的努力換來了。





設施的解放

於戰鬥中，玩者可從顏色來分別敵我，而在地圖中亦有不少被敵人佔領弓的設施的，而這些以紅色表示的設施便有都市、機場、港口及雷達基地。玩者只要以地面部隊甚至拉號停在上面及選擇「解放」指令便可以兩步將之解放，而每解放一個設施便可在完成任務後各得300億日圓。



機體的補給



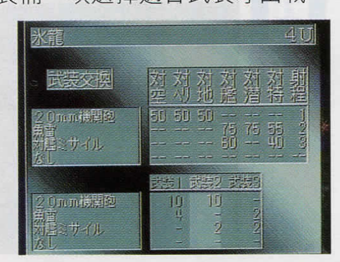
在戰鬥中，各部隊除可返扣拉號補給，以回復機數、燃料及彈藥外，更可停在成解放的設施上作補給的，雖然所需時間較長，但這可是拉號本身的主要補給方法。故遊戲中如何適當解放設施作補給線可是一項重要的戰略。

機體的出動

雖然在開戰時部份機體已出動，但實際上有部份是仍留在拉號上，而且於漫長的戰鬥中由於燃料及彈藥的問題，故各部隊回航可是必然的。而在再出動時，玩者首先便要決定機體類別，之後便是選擇機師，而玩者便可選擇主要人物出戰，以取得更高經驗值。不過最重要的便是要先到裝備一項選擇適合武裝才出戰。







新超級機械人大戰SPECIAL DISK

圖鑑＋特別戰鬥＝SPECIAL DISK





於《新超級機械人大戰》推出後不久，生產商便立刻宣布推出這隻《新超級機械人大戰SPECIAL DISK》。老實說，即使是筆者亦預計不到將Q版機械人變成正常版機械人後竟令遊戲的受歡迎程度減低，故《SPECIAL DISK》的推出在某方面來說可說是「促銷作品」。以模式來說，《SPECIAL DISK》可說包羅了「正GAME」中的精粹，加上售價只是2800日圓，相信各位機械人迷定不會錯過。

卡啦OK模式

傳說中《SPECIAL DISK》是會有必招技新畫面的，而結果便是出現在這卡啦OK模式。在這模式中，雖然玩者可不會跟着唱，但以畫面來說倒頗有睇頭，當中不少場面均是重新製作，相信定可滿足各擁躉們的期望。

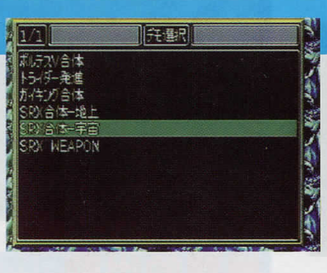


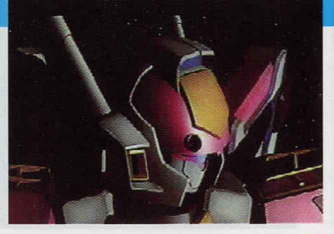




動畫播放

於正GAME中，玩者必需於一些特定的地點才會看到動畫畫面的，如在宇宙編中便看不到SRX的地面合體場面。而在這模式中，玩者便可隨意選看遊戲中各動畫場面，至於在《SPECIAL DISK》中更追加了睇敘R1、R2及R3武裝動畫。







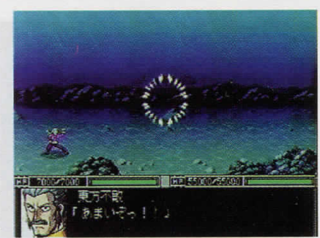
自由戰鬥模式

與其說這模式是自由戰鬥，倒不如稱作「導演模式」，因為在這模式中玩者純粹是設定一次戰鬥。當中除雙方對戰機體外，攻擊武器及結果亦可自行設定，即可隨意製造出各名場面，甚至如筆者般創造出令人驚異的靈異事件。

1）於太空中，宇宙戰艦發現東方不敗，於是立刻以機槍攻擊。



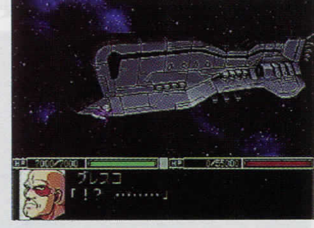
2）說時遲那時快，於海底（？）中的東方不敗從容避過從太空射來的機槍（？）。



3）這時，身處海中的東方不敗竟運起反擊的架式，莫非……

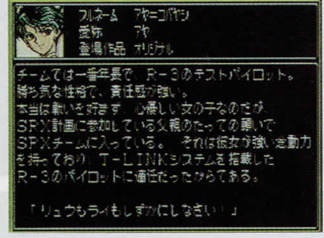


4）一代宗師東方不敗竟從海底一躍到達太空！同時一擊將HP55000的戰艦擊沉！！



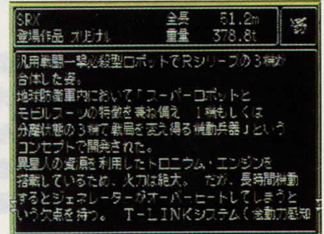
人物資料

如正GAME一樣，遊戲中亦有查看遊戲中各人物資料的模式，不過在《SPECIAL DISK》中便有部份資料修改了。而玩者便可在這裏查閱自己喜歡的人物的資料，當然，閣下也需會看日語才會明白……



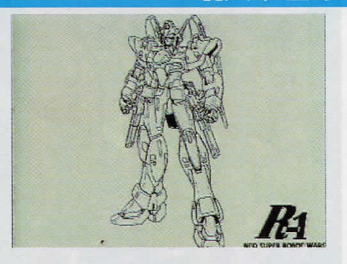
機械人資料

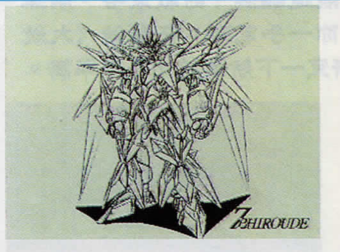
既有人物資料，那麼遊戲中各機械體的資料亦定不會欠奉吧，而在這模式中玩者便可查閱各機體，包括戰艦的所有資料，不過可惜的是畫面中只有該機體在遊戲中的代表圖像，沒有本身的圖片。

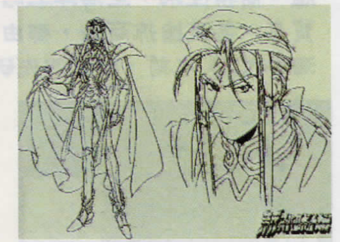


設定資料集

於設定資料集中，玩者便可看到在《新超級機械人大戰》中新創作的各人物及機械人的設定，當中更有些是草圖，對於擁躉們來來可是極之珍貴的資料，因為單是R-1、2及3便是出自名家手筆。

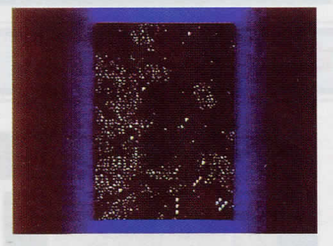






新戰鬥版圖

於《SPECIAL DISK》中，玩者便可玩到一場於新版圖進行的戰鬥，而當中最挑戰的便是版圖中並沒有任何補給點，同時由於這版圖可說比正GAME中的更巨大，故對於玩爆了正GAME的玩者來說可是前所未有的挑戰。



2）小頭目爆炸後竟出現數台敵機





3）同時R-3橫移後上方又出現敵兵

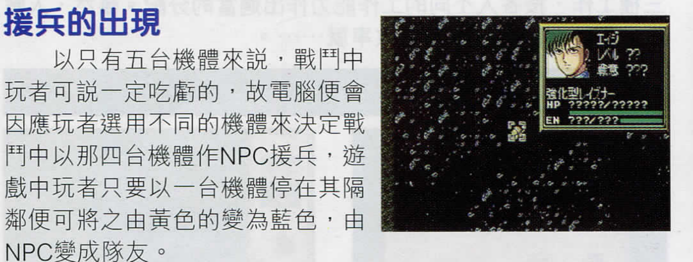


隨意編隊

在這場特別戰鬥中，玩者便可在所有友方機體中選五台出戰，故玩者絕對可選出夢幻組合應戰。雖然遊戲中不能用回之前在正GAME的記憶，但以LEVEL來說可選用的機體已屬上乘之輩，加上一些未能二回行動的機體均有機會在這戰鬥中升到二回行動，故一般來說已絕對夠殺。

援兵的出現

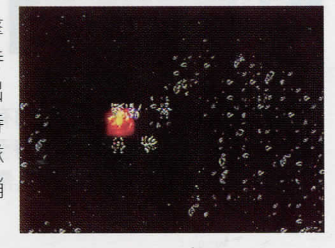
以只有五台機體來說，戰鬥中玩者可說一定吃虧的，故電腦便會因應玩者選用不同的機體來決定戰鬥中以那四台機體作NPC援兵，遊戲中玩者只要以一台機體停在其隔鄰便可將之由黃色的變為藍色，由NPC變成隊友。



伏兵的出現

在戰鬥中，如玩者將大將擊落、接近NPC機體或到達一些特定的地點便會令版圖中的伏兵出現。故在戰術上玩者一定要以隨時能向四面攻擊為目標。而一些部隊如最後才擊倒小頭目或一擊將之消滅是可令伏兵不會出現的。

1）擊毀小頭目時已沒有敵兵



東方不敗

在這場特別戰鬥中，玩者的勝利條件便是將敵軍全滅或將東方不敗擊倒，不過實際上以東方不敗的實力根本很難將玩者打倒，而戰鬥中玩者最大的難題只是各項補給，故玩者切忌浪費彈藥及受到不必要的損害。

如不能以一擊打倒第一形態便會有敵軍出現

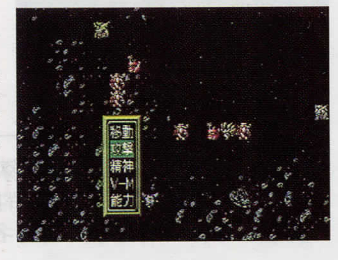


一定要用大技對付

第一形態如以SRX對付絕對可一擊必殺

特殊能力的應用

於這場特別的戰鬥中，所有擁有特殊能力的機體亦會繼續保持特殊能力的設定的，不過與正GAME一樣，玩者亦要注意特殊能力的使用時間，因為如力士拿的「V=MAX」、SRX的合體也同樣有時間限制。

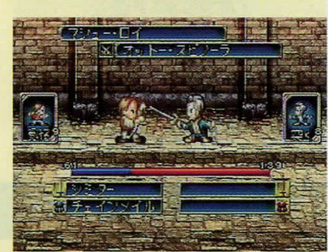


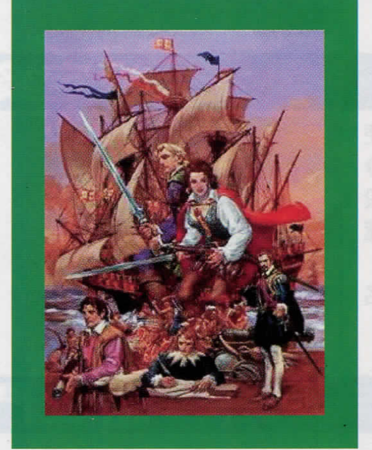
一帆風順！



在無際無邊的海洋，為了追逐光榮與夢想，朝著未知的世界，冒險家們都啟航了。六位身份不同、立場各異之航海勇士，他們的命運由你去決定。想做大買賣、想吃大茶飯、想發大橫財……悉聽尊便，想做就去做！不論由出海前購買船隻、物色船員、儲備糧草、補給船艦、商務往來，至海洋上的航道編排、對戰策略、兩岸貿易、甚至搶掠商船，都由你一手包辦。在開始《大航海時代II》之前，讓我們先研究一下航海前的基本準備。









製造商：光榮
發售日：3月28日
價格：6800日圓

揚帆出海前的基要準備

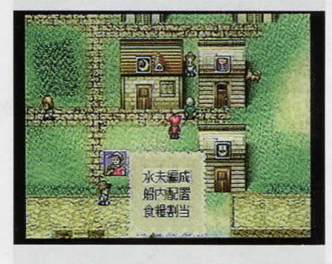
1. 選擇船隻

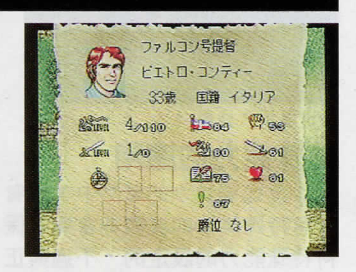




既然要出海，一艘好船自然少不了。在每一個大型港口都會有造船廠，可以向老闆要求，為你造一艘新船。但在遊戲的初期，資金不多，不能花太多的金錢去買新船，其實亦可向造船廠購買舊船，至於質素方面就要靠閣下的眼光了。還有，在新船時要考慮船的造價是否與本身「目的」及「財力」相稱，大材小用並不化算。

2. 船長安排





有船之後，隨之就要選出一位稱職的船長了。旗艦船長當然要由自己親力親為，不過當船隊的船隻多於一艘時，就要為新船安排船長。而船長可由船隊中的成員中選出，亦可於酒吧及旅店中物色。當然，有經驗、有好名聲者優先考慮。

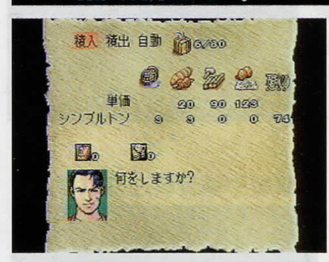
3. 招集水手





準備好船及船長後，下一步就要招聚有質數的水手。水手多聚集於酒吧內，可向水手本身或酒吧女郎打探消息。一艘船內可安排10名水手負責不同崗位，可分為「運行」、「視認」、「甲板」三種工作，按各人不同的工作能力作出適當的分配。雖然，人數不足仍可開船出海，不過效率就……。

4. 補給糧草





「三軍未動，糧草先行」，食物、清水、甚至木材等不同物品，乃航海時的必須品。求助有門路，若有任何不足可於港口內全面補充，年中無休，24小時全日為你護航。出發前，可到道具店一看，看看有沒有武器用具需要購買。一切準備就緒後，可以正式啟航了。



大時代的航海家、冒險家、野心家……

約翰•法雷爾（ジョアン・フェレロ）

年齡：18歲 ｜ 擅長：交涉

所處港口：葡萄牙首都里斯本港

統禦力	78	勇氣	82
航海術	75	劍術	82
知識	73	魅力	89
直覺	85		



葡萄牙少年，亦是葡萄牙現任公爵的親子。為尋找傳說中的普萊斯特•約翰王國而週遊世界的冒險家。



▲不要少看書本呀。書是先人的智慧，能把你從困境中救出來。



▲太太要你晚上 10 點到 12 點之間去公爵府。

卡特琳娜•艾蘭茨（カタリーナ・エランツォ）

年齡：18歲 ｜ 擅長：砲術

所處港口：西班牙首都塞維爾港

統禦力	80	勇氣	86
航海術	76	劍術	92
知識	65	魅力	95
直覺	52		



西班牙人，紅髮女海盜。由於她哥哥和情人被葡萄牙人謀殺，於是棄官從賊，發誓要為他們報仇。



▲也許這樣說是很殘酷，但事實上恐怕他們沒法生還了。

▲卡特琳娜，打起精神來。

奧托•斯賓諾拉（オットー・スピノーラ）

年齡：25歲 ｜ 擅長：砲術

所處港口：英國首都倫敦港

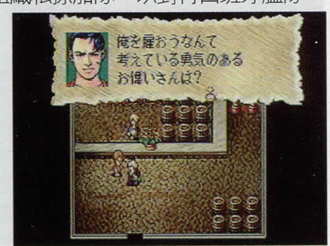
統禦力	92	勇氣	88
航海術	72	劍術	86
知識	61	魅力	82
直覺	43		



英國人，大英帝國騎士團任職。接受亨利8世的密令，為帝國的發展，組織私掠船隊，以對付西班牙艦隊。



▲現在讓你當皇家艦隊總司令如何？



▲是你啊？你就是那位要僱用我的、勇氣非凡的人嗎？

恩斯特•洛佩斯（エルネスト・ロペス）

年齡：23歲 ｜ 擅長：地圖製作

所處港口：荷蘭首都阿姆斯特丹港

統禦力	78	勇氣	62
航海術	92	劍術	53
知識	86	魅力	90
直覺	82		



荷蘭人，地理學家。受好友地圖製作家梅爾卡特的委託，為畫出最詳盡、最精確的地圖而環遊世界。



▲啊，洛佩斯老師，等一等……



▲我出錢，你航海出去看看，如何？

皮耶德•康迪（ピエトロ・コンティー）

年齡：33歲 ｜ 擅長：測量

所處港口：意大利首都熱那亞港

統禦力	84	勇氣	53
航海術	80	劍術	61
知識	75	魅力	81
直覺	87		



意大利人，天生的冒險家。由於原是商人的父親破產，為了還清債務，受別人委託去開始其探險旅程。



▲嘿！皮耶德，你這傢伙快還錢！



▲我們就可以環遊世界，看大海了。

阿蘭•維特斯（アル・ヴェザス）

年齡：19歲 ｜ 擅長：會計

所處港口：土耳其帝國首都伊斯坦堡港

統禦力	80	勇氣	53
航海術	86	劍術	42
知識	84	魅力	80
直覺	65		



伊斯蘭人，冒險商人。從小無依無靠，窮苦潦倒，由於偶然的機會得到一隻商船，從而懷著成為億萬富翁的雄心走上航海之路。



▲但是，我想只要和你商量，錢的事就能解決。



▲我正盼著你賺好多錢來哩！



大規模海戰在 PlayStation 上開戰

提督之決斷 III

你，能否將太平洋戰爭的歷史改寫？

光榮的著名第二次世界大戰太平洋戰役模擬遊戲系列——《提督之決斷》，現在終於在PlayStation上推出其第三集，而



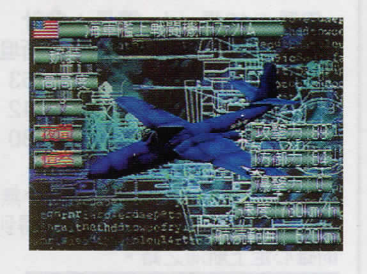
今集的特色就是在戰鬥系統、戰鬥場面及出場武器均作出了大幅的改進，現在就一起看看有甚麼的變化。

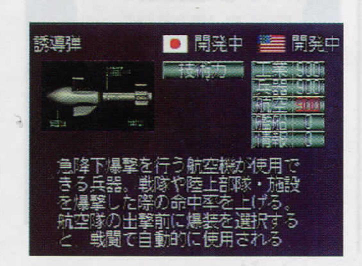






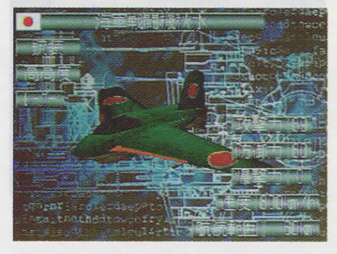


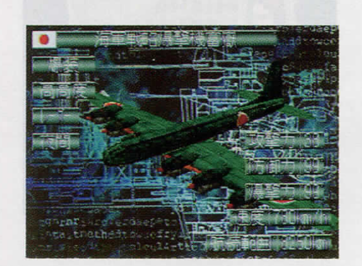


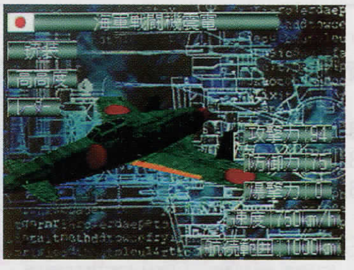


遊戲特色

出場武器的數目增加——

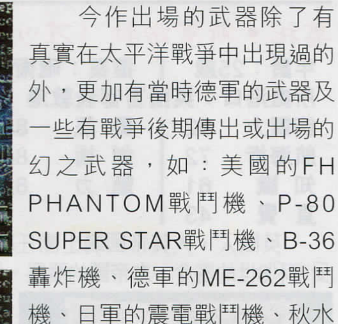


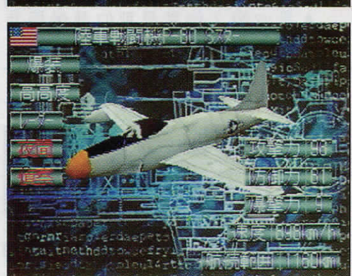


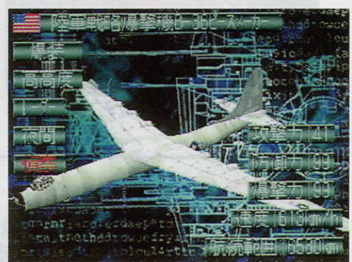


今作出場的武器除了有真實在太平洋戰爭中出現過的外，更加有當時德軍的武器及一些有戰爭後期傳出或出場的幻之武器，如：美國的FH PHANTOM戰鬥機、P-80 SUPER STAR戰鬥機、B-36轟炸機、德軍的ME-262戰鬥機、日軍的震電戰鬥機、秋水戰鬥機及富嶽轟炸機等……，更有一些非常規武器。









戰鬥版面由一面改為兩面——

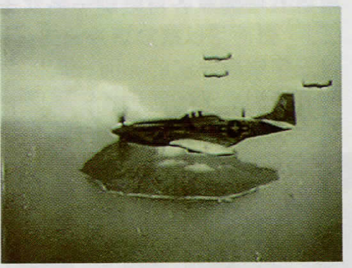
今集的戰鬥版面會分為地、海上版面及空中版面，當然，那時的天氣狀況也會計算在內，使其真實感增加。另外，在戰鬥時可以全權交由電腦負責又或者完全不看戰鬥畫面，因為就算是一場小小的戰事也可打上五至十五分鐘不等。



太平洋戰事一觸即發



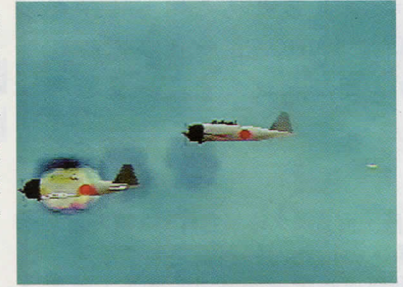
在標題畫面按下START掣後，便會進入第一步的選擇畫面，在那處除了可以LOAD出舊的遊戲進度及開始新的遊戲外，也可以更改各個將軍的能力值及查看該將軍的歷史。當按下開始新遊戲後，便會有七段不同的故事可供選擇，七段故事為：一.美日開戰、二.偷襲珍珠港、三.中途島海戰、四.所羅門攻防戰、五.馬來亞海戰、六.決戰尼狄海及七.大和特攻。之後便選出玩者的陣營及難易度，然後再選出兩位人物作為玩者控掣的司令官及參謀，播完了一段的歷史片段後，遊戲便正式開始，至於最後結果是與歷史一樣；還是與歷史相反，就得看玩者的技巧及頭腦了。

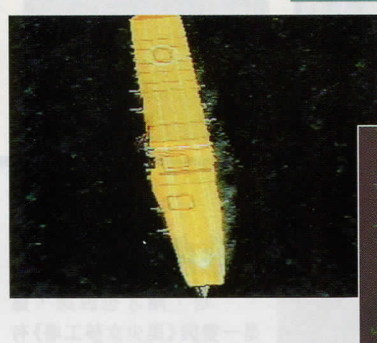


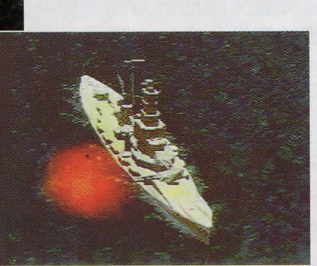


戰鬥時以 3D 立體形式表現——

今集的戰鬥畫面全部均以立體形式，與以前的平面式有很大的分別，而且，無論是地對空、空對地、空對空或地對地的戰鬥均會有立體的戰鬥畫面，當兵器被擊毀時十分有逼力感。







遊戲中的指令解釋



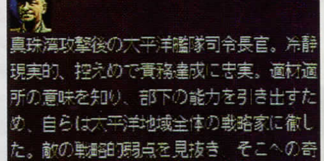
1. 艦隊：這處可以得知友軍艦隊及自軍艦隊的有關資料，並在此再按多一下○掣便可看到該艦隊的更詳細資料、補給、行動、移動目的地及移動速度等……，各項重要的指令。

2. 基地：查看地圖內所有的基地、她的國籍、現在狀況及開發度等……，若屬自國的地方更可以大舉開發來增加自軍的收入等各項指令。

3. 艦船：查看自軍有多少可即時使用、可以建造及已曾經出戰的戰艦，另外，在此處也可隨意將船改名。

4. 兵器：在此除了可以得知遊戲中出場武器的資料外，更可以補充自軍失去的架數及設計一些新式的武器。

5. 軍人：查看自軍各將軍的指揮能力值及其歷史事蹟，並可以將其轉屬至另一部隊。

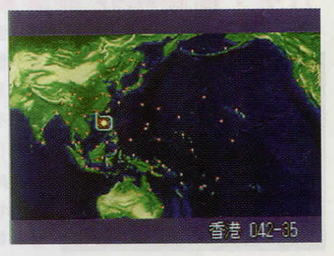


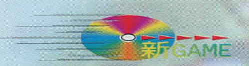
6. 國力：查看自國及敵國的能力，除了控掣自國的國民生產外，也可控掣外交上的政策。

7. 作戰：顯示該版的勝利條件、作戰目標及敵人的作戰方式，另外可以在這處開會相討下一步的戰略。

8. 地圖：查看全個太平洋戰事的地圖，橙點為基地的所在位置。

9. 機能：內有環境設定、SAVE、LOAD、遊戲暫停及專有名詞解釋五大項。





向着女皇之道邁進吧！！

唔，也許個人電腦的《美少女夢工場》非常成功吧。故此自它出現之後，這類育成遊戲也在整個電視遊戲市場內佔一值位。而現在，PLAYSTATION有一隻類似的育成GAME推出了，它就是由ANGEL製作的《QUEENS ROAD》。那麼，這又會是一隻怎麼樣的SLG.呢？就讓筆者在這裏介紹一下吧。



故事背景：

話説在不知名的時代中，有一塊擁有肥沃土地及精靈四處飛舞的大陸，而這塊大塊就名為爾夫羅斯。

但由於此大陸有如此優秀的條件，故此成為了各國爭奪的對象。亦因此，國與國之間便展開了大大小小的戰鬥，引至生靈塗炭。而在這個大陸的一名賢者—亞利亞便想出一個解決的方法，就是讓這五個國家各自培訓一名女王，再讓她們來一個堂堂正正的競賽，勝出的女王就可以成為「大女王」，繼而可以統治這片爾夫羅斯大陸。而這個競選大女王的競技會就名為「QUEENS ROAD」，是每三年舉辦一次的。而一直以來，這五個國家也為了可以成為這塊美麗大陸的統治國，都非常努力的去培訓女王。而玩者在這個遊戲中，就是女王的培訓者，亦即是該個的教官。為了可以將一名甚麼也不懂的少女教育成一名出色的統治者，努力吧。

文：小健健





遊戲玩法：

唔，剛才也説過，這是一隻與《美少女夢工場》有差不多玩法的育成SLG，那究竟又是怎麼的一回事呢？在這裏，玩者扮演的教練官就像《美少女夢工場》的父親一樣，要在每個月頭為公主編寫日程表，令她的各方面有均行的發展。不同的是，玩者在月頭除了要為公主編寫日程表外，也要為公主的各部隊進行培訓，繼而令他們成為更強的兵士。而在這裏玩者除了要培訓公主及部隊外，也可以帶公主到城堡及市鎮遊覽（當然地方是電腦提供的啦），繼而讓她遇到不同的人物，説不定會做成EVENT哩。當一切決定後，所有培訓行動就會讓電腦自行進行。而來到每個月尾，就會來一場國內的模擬戰鬥，而對手只是國內的其他將軍。當然，若戰勝了的話，公主及部隊的某一些能力也可被增加。如是者每個月也是依照這基本流程進行遊戲。然而如是者的經過三年，「QUEEN ROAD」競選大會就會舉行，玩者在這裏利用自己培訓出來的女王，再跟其他四個國家的進行比賽。勝出的，就可成為爾夫羅斯大陸的新主人。



騎士之國奧拉斯奧

公主：拉菲尼 奧拉斯奧

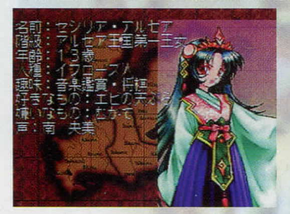
這個國家的女王已經三次連任了「大女王」之位，由於統治了此片大陸已有差不多十年，故此在爾夫羅斯中此國可有一定的領導地位。而現在的公主拉菲尼，她可説是一名既聰明、又有慈悲之心的女孩子，故此也深得民心。也許是她是一名出色女王的人選也説不定哩。



武士之國亞魯西亞

公主：西斯利亞 亞魯西亞

話説在大陸歷37年左右，由中央大陸有一批人民跑了去大陸的西方大島上，並將此島征服之，變成現今的武士之國亞魯西亞。由於此國家遠離中央大陸，故此此國家的文化可説是結合了土着及異大陸文化的精髓。而現在的公主西斯利亞則擁有溫和及纖細的性格，而且對藝術文化有深厚的認識。



工業之國 達爾拿尼斯

公主：斯路域亞 達爾拿尼斯

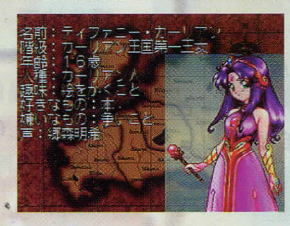
這個國家的地下藏着豐富的礦物資源，故此順理成章的成為一個非常工業化的國家。而且大陸的生產工場也集中於此。不幸的是，此國的代表每回的「QUEENS ROAD」大會中均成績也強差人意。希望在你的協助下,今屆的斯路域亞會有較好的表現吧。



魔導之國 卡理亞

公主：迪亞尼 卡理亞

傳統是以魔導力量來統治人民的國家。而且該國是以卡理亞正教為國教。而此教的教義就是「防止可引至亡國的魔度力量在國內曾加」。（唔，很古怪的教義啊）説到公主的性格方面，她可是一個喜歡繪畫及看書的文靜少女來。但這樣柔弱的女子又能否擔起國家大任呢？



古代之國 梳魯

公主：爾祖娜 梳魯

在原生亞利亞教派的影響下，令此國家拒絕社會文明，國民是與自然共生的狀態下生活的。縱使如此，這個國家的人民可有不底的智慧，而且還懂利用農作物維生。不過，近年國內可有兩股勢力（亞利亞教徒及聖高美拿教徒）造成對立局面。唔，也許公主可要先處理一下內患啊。



育成指令介紹

教育：

故名思義，這是一個直接培育公主的地方。而在「教育」這一欄中，玩者可執行「會話」及「公主的預定」這兩項東西。所謂「會話」，當然是跟公主作直接對話啦，而且當中也可以左右公主的發展路向及引至EVENT的出現。另外的「公主的預定」，是為公主作出下一個月的上、中、下旬之活動及訓練課題。而可選擇的項目有：「基礎」、「狩獵」、「武術」、「魔術」、「帝王學」、「科學」、「義術」、「讀書」及「休息」。除了「休息」外，每種活動也會增加公主某一方面的能力。

軍事：

玩者可以在這裏執行各種各樣關於士兵、軍事的指令。而可以執行的指令有「部隊預定」、「編成」、「部隊情報」及「將軍情報」。唔，說到「部隊預定」，其實就是編寫訓練部隊的日程。這裏跟培訓公主一樣，都是將一個月分開三個部份來編排的。當然，玩者可要跟據每隊部隊的弱點作針對性之訓練。另外所謂的「編成」，其實是替每隊部隊交換內裏出戰的兵種，而部隊的位置及兵種對作戰可有一定的影響。而除下的「部隊情報」及「將軍情報」當然是讓玩者瞭解各部隊及將軍的狀況啦。

移動：

若果老只是在同一個地方進行遊戲，可會有點悶哩，所以玩者可以利用這「移動」指令帶着公主在城堡及市鎮內四處跑。而可以去的地方有「玉座」(亦即是女王的房間)、「姬之部屋」(即是公主的房間)、「詰所」(即是將軍們之集中地)、「廣場」、「酒場」、「教會」及「森林」。值得注意的是，若果帶公主來到這些地方的話(尤是「詰所」、「廣場」、「酒場」等地)，會可有機會碰到一些能左右故事發展的人，令遊戲的趣味大大增加啊。

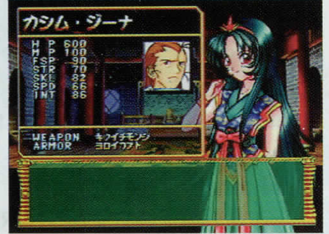
OPTION & 實行

在「OPTION」這項指令中，玩者可以SAVE及LOAD出遊戲的進度，唔，這可是必要的哩。另外，玩者也可以在這裏改變關於遊戲的各種設定。然而當玩者執行過各種各樣的培訓工作指令、而又帶過公主去「遊花園」的話，就可以執行「實行」指令。那麼電腦便會替玩者完成訓練之工作.而且轉眼間便會來到到月尾(不用半秒)，而電腦也會將這個月部隊及公主的訓練成果以表格形色展示給玩者。〇即是有大量提升、×即是普通的上升、而△就是極少的上升。

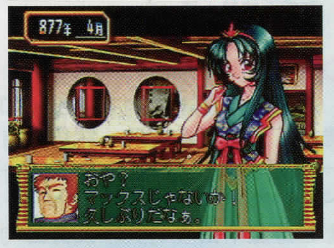










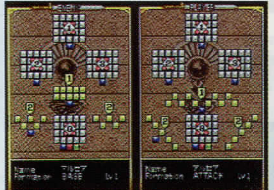


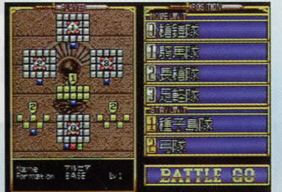




戰鬥系統簡介

戰鬥前的準備：





WELL，當電腦派過「成積表」後，便會自動砌換至每月一次的例行模擬對戰的畫面。這裏的目的當然是用來測試這個月玩者的訓諫成果啦。然而比較特別的是，由於這只是一個模擬對戰，而對手只不過是國內其他的部隊及將軍，所以就連敵軍之部隊陣形也可以讓玩者調教！！(噢，公主始終是公主啊)而就算是我軍也好、敵軍也好，也有4種整形以供選擇，分別是「BASE」、「ATTACK」、「DEFFENSE」及「SPECIAL」。而各雙方則可各派出部隊6隊，而其中兩隊為固定隊伍。當然，玩者就要配合戰術及兵種而作出一個正確的分配。





戰鬥畫面：



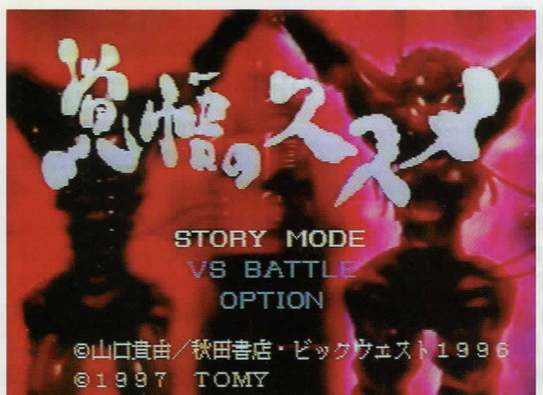


當玩者調校過雙方的陣形、調配過我軍每隊部隊的兵種後，再輸入「BATTLE GO」指令的話，這場模擬戰就會開始。然而在整過戰鬥過程中，玩者要做的東西可不是那麼多，最主要的工作就是觀戰。不過，若玩者看到戰鬥之形勢有變的話，可在戰鬥途中改變戰術，如「基本攻擊」、「姬之守護」、「全員攻擊」及「將軍攻擊」。而決勝負的方法，就是當其中一方的部隊全滅的話，即敗。(廢話)但若在法定時間內仍未分出勝負的，就會以殘兵量分出勝負。當然若果公主那方勝出，她本身及部隊的好一些能力也會得到較大的提升。









覺悟之進

超級厲害的強化骨格！！

BY： ZAC

《覺悟之進》原本是一套在日本頗受歡迎的漫畫。故事的背景，是在近未來受到大地震破壞了的日本，主角葉隱覺悟是一個英雄，他與以他親妹散為首，計劃抹殺人類的惡黨展開壯絕的戰鬥。他是一個正義的人。在任何時候，他都不會忘記「禮貌」。而當他一穿起稱為「強化骨格」的裝甲與對手戰鬥時，他一定要說：「覺悟完了！」

他就是一個如此有趣的人……

PS
PIG ZP

製造廠： TOMY
售價： 5,800日圓
發售日期： 發售中
容量： CD-ROM

系統介紹

STORY MODE：

選一名自己喜歡的人物，然後與電腦的對手作戰。當打倒六名對手後（不用與自己對戰），便能欣賞爆機畫面了。

VS MODE：

先選一名自己喜歡的人物，然後選一個電腦的對手來練習。之後，便要為自己及電腦決定有幾多條體力棒（最少兩條，最多九條）。然後，便會開始遊戲。這模式亦可兩人同時玩。





■在體力棒上的綠色點表示該人物有多少條體力棒



■在覺悟模式中，遊戲中出現的文字及旁白均改變了

OPTION：

可設定遊戲中的各項目，如難度、決戰回合數等。在這兒有一個叫「覺悟模式（覚悟モード）」的東西。如選了「ON」，那在遊戲中出現的文字及旁白均會給改變了。

DOWN COUNTER：

在對戰時，畫面的左下及右下方各有一條棒。這條棒叫做「DOWN COUNTER」。若受到對手的攻擊，這條棒便會增加。當這條棒加滿了之後，該人物便會倒地，並要在那棒變回零時才會起身。



■倒地後，要在 DOWN COUNTER 變回零時才會起身

真面目：

在選人畫面時（不論STORY MODE或VS MODE）將遊標移到想使用的人物處按↓，便能以該人物的真面目出戰。



■這就是朧的真面目

操作方法：

操作	動作
↑	垂直跳
↗／↖	斜跳
→	前進
↙／↓／↘	蹲下
←	後退
△	對空攻擊
○／空中○（除了波魯特）／蹲下○（除了波魯特）	飛行道具攻擊（知久只會瞬間移動）
□	拳攻擊
→＋□	重拳攻擊
×	腳攻擊
→＋×	重腳攻擊
R1／空中R1	擋格
對手蹲下時R1＋○	抽起對手
近敵時R1＋□／近敵時R1＋×	投技
近敵時R1＋□＋×	特殊投技（只限散及波魯特）
→（←）＋R2	前（後）衝
擋格時R1＋△	反擊
R2＋△＋○	特殊攻擊
擋格時R1＋R2	擋格後立即彈後
→＋□、□／→＋×、×／→＋△、△	連續技



■特殊攻擊的攻擊力十分強大



人物介紹：

葉隱 覺悟

穿着強化外骨格「零」的正義少年。受過嚴格訓練，懂得「零式防衛術」。為了解救人類的危機，於是便穿起「零」，向邪惡宣戰。





得意技：

技名	指令
因果（反擊技）	R1＋△
昇華彈	○
加速削減走	（近敵時）R1＋□

衛兵隊長 波魯特



是散所居住的嘉蘭城的衛兵隊長。穿着強化外骨格「震」的男人。是一個擁有超重量級攻擊力的人物。





得意技：

因果（反擊技） R1＋△
昇華彈 ○
加速削減走 （近敵時）1＋□

掘江 罪子



唯一的女性人物。擁有高速的移能力，更有強烈的連續技。是一個不能小看的人物。





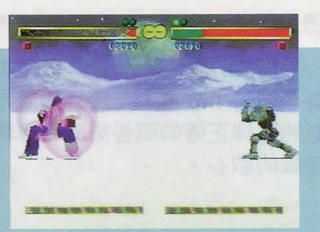
得意技：

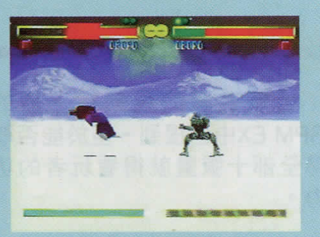
超音速掌打 （近敵時）R1＋×
筋斗踢 △

葉隱 朧



穿着強化外骨格「電」的中年男人，是覺悟和散的父親。他教了覺悟及散「零式防衛術」。為了阻止散的野心，於是便穿起「電」，與散一戰。





得意技：

彈吹雪 ○
因果（反擊技） R1＋△

大老・知久



為了實現散的理想而不惜捨棄自己的生命，變成了一隻有翅膀的獅子。能使用瞬間移動閃至對手的背後。





得意技：

瞬間移動 ○
配探瓜 □
來襲牙 →＋×

現人鬼 散



穿着強化外骨格「霞」的邪惡少年，是覺悟的哥哥。理想是將所有愚蠢的人類殺掉，建立一個理想的社會。





得意技：

螺旋 △
心藏爆裂鬥氣 （近敵時）R1＋□
TORNADO螺旋 R2＋△＋○

戰術鬼總支配 血觸郎



一個卑劣殘忍的男人。別名大外道。是一個以古怪方式攻擊的人物。





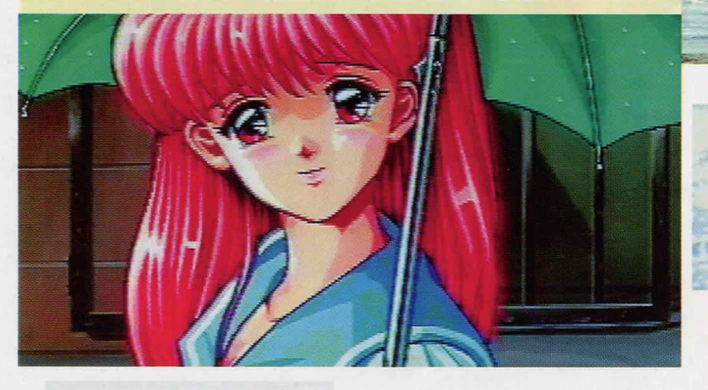
得意技：

影虫 ○

㊣：經過測試，就算以最高難度，一局不敗的狀態爆機，也是沒有特別事情發生的……



藤崎詩織再次粉墨登場
心跳回憶選集藤崎詩織











★《與風同行》中的片段

千千萬萬藤崎詩織迷的必備軟件

藤崎詩織——提起這個名字，相信各位遊戲迷也會知道是《心跳回憶》內的一位人所共知的人物（「絕對」不玩戀愛SIMULATION遊戲的讀者例外），而KONAMI亦乘這「心跳回憶熱潮」，推出了以心跳回憶的女主角——藤崎詩織為名的軟件，就是這個《心跳回憶選集 藤崎詩織》。

軟件內的選項

這個《心跳回憶選集 藤崎詩織》，感覺上好像以前PlayStation的《心跳回憶PRIVATE COLLECTION》的「分拆版」，但由於今集的注重人物為女主角——藤崎詩織，因此，內容方面必定要更加充實，果然不出筆者所料，有甚多的選項。計有：1.MUSIC CLIP、2.DATE SPECIAL、3.指東指西、4.PORTRAIT COLLECTION、5.VOICE COLLECTION及6.OPTION六大項。



內有四個不同的小約會，各有不同的小故事，至於目的就是能夠選擇正確的回答來取得藤崎詩織的歡心。



■請小心選擇

指東指西

這個遊戲的規則在上期的GPM EX中已提到，至於能否取得全部十張畫就得看玩者的功力。









MUSIC CLIP

這處收錄了兩首由藤崎詩織主唱的歌曲，分別為《告訴我Mr.Sky》及《與風同行》。

Music Clip

教えてMr.Sky

風と一緒に行こう

AUTO EXIT











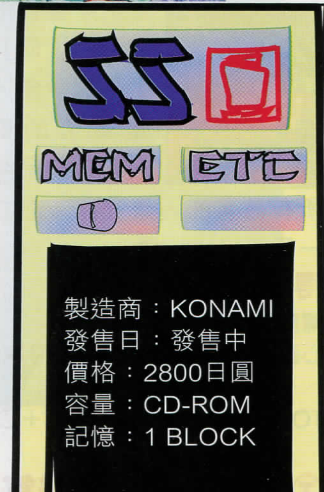


★《告訴我Mr.Sky》中的片段





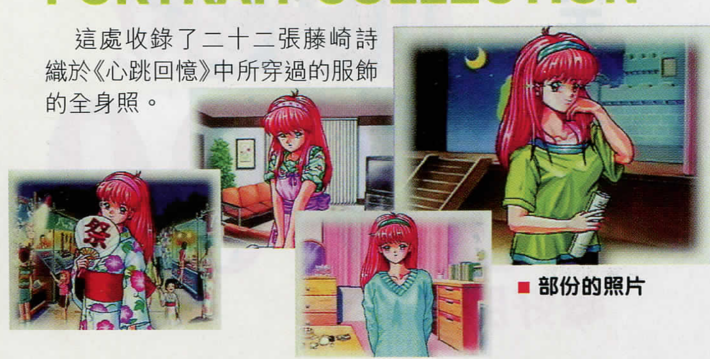
■ 勝出後的部份插圖



製造商：KONAMI
發售日：發售中
價格：2800日圓
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK

PORTRAIT COLLECTION

這處收錄了二十二張藤崎詩織於《心跳回憶》中所穿過的服飾的全身照。



■ 部份的照片

VOICE COLLECTION

大家如果有看上期GPM EX的話，應該知道內有超過2000條對白，如果玩者在選了一項對白後而不按下任何掣時，那個Q版藤崎詩織便會作出一些有趣的行動。



■ 玩串對白也非常有趣

OPTION

可以將「指東指西」遊戲的進度記錄及改變指標的移動速度。

特別篇
DATE SPECIAL 的選項

春天

看花後到餐廳吃東西，藤崎詩織説這店的意大利粉出了名。

玩者的回應：1. 喜歡意大利粉？2. 喜歡PIZZA？3.喜歡蟑螂？

（正確選項為：1. 喜歡意大利粉？／ 錯誤選項為：3.喜歡蟑螂？）

藤崎詩織說了喜歡後。

玩者的回應：1.吓？聽不到。2. 吓？甚麼？3.呀……意大利粉。

（選任何一個也可。）



藤崎詩織説非常喜歡意大利粉後。

玩者的回應：1.再肯定一次，真的是意大利粉。2.真的非常喜歡？

3.這處太嘈吵，可否走來我的耳邊説？

（最好的回答：3.這處太嘈吵，可否走來我的耳邊説？）

夏天

首先在商店街的服裝店買泳衣。玩者的選擇：任何一件也可

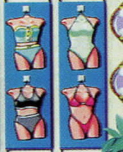
（除了右下角的那一件外）

翌日，第二天到了海邊後，藤崎詩織問玩者她好不好看？玩者的回應：1.非常之可愛2.這件泳衣非常適合你！3.啊！去游水吧！

（最好的回答：2.這件泳衣非常適合你！或3.啊！去游水吧！）

穩藏技：當選過了其餘的五件泳衣後（即玩了五次），再玩第六次時，只剩下右下角的那一件可選，之後在第二天，藤崎詩織便會穿起她最初不喜歡的泳衣出場。






秋天

在圖書館，藤崎詩織問玩者為何還不回家？

玩者的回應：1.因為想借書。2.因為想與詩織一起回家。3.因為有事不能回家。

（最好的回答：2. 因為想與詩織一起回家。／ 錯誤選項為：3.因為有事不能回家。）

之後，玩者與藤崎詩織一同整理老師吩咐的家課，她說小時一起做暑期家課非常開心。於是，

玩者的回應：1.下次不如再一起溫習家課吧？2.歸根究底，學習始終是學習。3.非常之無聊。

（最好的回答：1.下次不如再一起溫習家課吧？／ 錯誤選項為：2.歸根究底，學習始終是學習。及3.非常之無聊。）





冬天

玩者不能去聖誕舞會，於是便一個人留在家中，後來有電話打來，於是玩者就：1.去接電話。2.響多三次後便接。3.一個人沉醉在苦悶中。（唯一的選擇：1.去接電話。）

之後藤崎詩織來電請玩者去她家吃蛋糕，進入她家時便說：1.打擾了。2.各位好。3.喂！（選任何一個也可。）

入了她房間後，玩者便問：1.為何不去伊集院家的舞會？2. 藤崎詩織的家人去了哪？3.為何只得藤崎詩織一人？（這處有分岐點，選1的話會到A的問題、選2或3的話會到B的問題。）

A. 原本想去但因為太大雪，所以……。玩者回應：1.所以？2.所以……但今晚真是很寒冷。3.所以請我過來吃蛋糕。（選任何一個也可。）

B. 之後玩者的反應：1.不如看錄影帶？2.不如玩遊戲機？3.……是二人獨處的時間呢。（最好的回答：1.不如看錄影帶？或2.不如玩遊戲機？／ 錯誤選項為：3.……是二人獨處的時間呢。）

之後玩者的行動：1.呀。我拿了一件禮物來給妳。2.這是給你的禮物。3.……那麼請先閉上眼。（最好的行動：3.……那麼請先閉上眼。）

接下來的行動：1.送禮物給她。2.吻她。3.吻她的咀唇。（唯一的選擇：1. 送禮物給她。）





細細件又非常可愛的Q版藤崎詩織

這個遊戲中經常會看到一個Q版的藤崎詩織在四處走，但是，若果玩者在某些版面中不按下任何掣的話，便會有機會看到一些有趣的動作，另外SEGA SATURN的內藏時鐘也會影響Q版藤崎詩織的行動。

★ Q版藤崎詩織各色各樣的動作










■ 勝出了！ ■ 不要吵！ ■ 呀！有人偷看！ ■ 為何不動？ ■ 努力！加油！ ■ 噓噓噓。 ■ 你好。

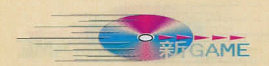





■ 會被老師發現的。 ■ 真舒服。 ■ MUSIC CLIP ■ ZZZ…… ■ 很疲倦。 ■ 好嘢！

有電腦的人是有福的，因為他們會獲得禮物。

若果各位玩者擁有電腦的話，不妨將此遊戲LOAD來看看，於OMAKE這檔案中便會發現有十個點陣圖（*.BMP）及兩個媒體播放程式（*.AVI）的檔案。那十張的圖就是於「指東指西」遊戲中，勝了藤崎詩織時所出現的特別畫面；那兩個AVI檔案就是MUSIC CLIP中，兩首歌的播片片段，但要小心，《告訴我Mr.Sky》的片段是70M以上及《與風同行》的片段是40M以上。



飛天烏龜係我嘅好朋友 加米拉2000



昨年初，怪獸之王「哥斯拉」宣布開拍最後一部電影及將於此作死去，以完結這經典系列，雖然筆者堅信這是宣傳，因為現在死咗果隻已經係第N代哥斯拉，而且佢仲有隻仔……不過隨着這消息，於差不多同一時間另一隻經典怪獸亦宣布重出江湖，而牠便是「飛天烏龜」加米拉。當時，在電影推出的前後哥斯拉便推出遊戲，同樣地加米拉現在亦是如此。雖然遲是遲了點，不過這加米拉遊戲卻不是戰略遊戲，而是一隻與加米拉並肩作戰的射擊遊戲！

精采的電影片段



由於遊戲是改編自同名電影作品，故原作電影片段的出現及每版以電影中較重要的情節作背景可說是理所當然吧。而於遊戲中，玩者便可選攪一段混合了遊戲畫面及原作電影畫面的片段，可說是令玩家耳目一新。





加米拉打到嚟香港？

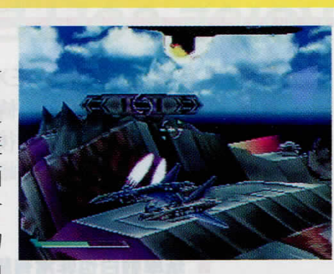
正如上文所說，遊戲是以原作電影作為背景，故電影中加米拉「路過」香港的一幕亦會出現，而且更是其中一版的主題，就本港遊戲迷而言，這可是有趣的場面。此外亦因此原因，於遊戲中玩者亦會玩到不用戰機而以氣墊電單車作戰的一版，相信有看過電影的玩家將更有投入感。





製造商：大映
售價：5800日圓
容量：CD-ROM
發售日：4月25日(預定)
記憶：1 BLOCK

轉換視點



立體射擊遊戲中切換視點可是迎合不同玩家習慣的必殺技之一，不過在《加米拉2000》這遊戲中，轉換視點可是求存的技倆之一。因為遊戲中除攻擊目標會移動外，玩者亦會越過目標物的，而這時玩者便要切換四方向視點來令目標停留在攻擊範圍及避去對方的攻擊。

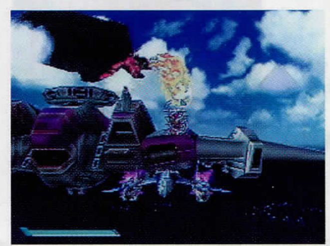
一般攻擊



於遊戲中，玩者是可使用三種不同的攻擊方法的，當中除基本攻擊外更有兩種特殊攻擊，玩者可因應情況作出選擇。至於玩者如只按射擊按鈕便會作出攻擊力最低，但可連射的電子機槍，於敵人的彈幕中，這可是殺出血路的必要技倆。

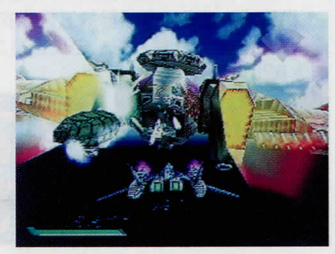
加米拉等離子火球

就特殊攻擊的系統上，遊戲的確與SS的《飛龍》十分相似，因為玩者其中一種特殊攻擊便是「加米拉等離子火球」。戰鬥中玩者只要緊按射擊按鈕便可以瞄準器鎖死前方的目標，當放手時加米拉便要向被鎖死的目標發射等離子火球，技巧便與《飛龍》大同小異。



加米拉攻擊

在射擊遊戲的慣例上，《加米拉2000》便決少了「救命大彈」這重要的道具，不過取而代之的便是好駛好用兼強勁的「加米拉攻擊」。戰鬥中玩者只要緊按○鍵一會，在放手後加米拉便會立刻旋轉來變成高速攻擊形態及自動向目標追擊。不過要小心的是這時自機並不是無敵的。



註：以上介紹遊戲為體驗版

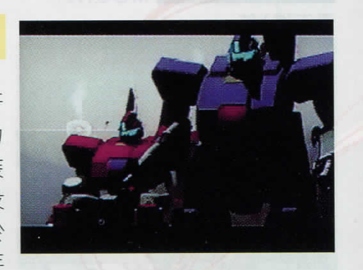
WOLF FANG 空牙 2001．SS

共 64 機選擇的射擊遊戲

記得本刊曾作《空牙2001》的攻略，不過當時所介紹的是PLAY STATION版，結果當時曾有不少SS機主作出抗議。終於，在《SKULL FANG空牙外傳》於5月在SATURN推出前，生產商便先行推出《WOLF FANG空牙2001》，並於遊戲名字的最後加上「SS」作為SATURN版的標記，相信不少SS機主兼射擊迷亦早已期待這隻經典街機射擊遊戲吧。

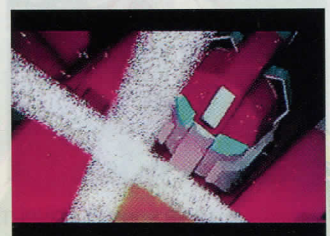


華麗的 OP

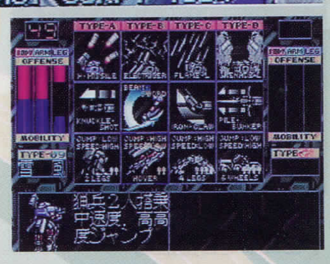


雖然《WOLF FANG空牙2001．SS》本身己是一隻號召力十足的遊戲，但以現今商品包裝來說當然不能不作一點心思便投入生產線吧。因此設計人員便於OPENING下足心思，以九十年代的多邊形技術重新表達出這經典遊戲的魅力，以華麗的畫面表現激烈的戰鬥，簡直令人看得熱血沸騰。



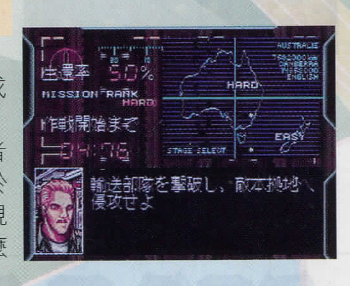


共 64 台機體



由於遊戲中的機體是由輔助武器、肉搏武器及基本機體三部份配合而成，而每部份又分為四種，故當玩者自行配搭便會出現64台不同功能的機體，而且每種機體更有不同的名字，因此玩者可說共有64個選擇。不過玩者如選用預設的機體便只有四種基本機體選擇。

可選擇的流程



於遊戲中，當玩者完成STAGE 3後便會出現選版畫面，而選擇上便分為難易兩版，玩者可因應自己的實力來決定。至於不同的選擇只會令遊戲中途出現不同的流程，對爆機可沒有甚麼大影響。

由你創造的難度

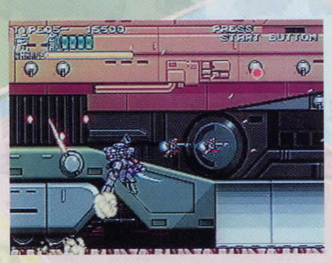
於OPTION中，玩者除可作一般的遊戲設定外，在難度調教一項更可說自由度十足，因為玩者除可作極易至極難的調教外，更可撥到「SETTING」一項中，隨意調教遊戲中自機及敵人的實力，故遊戲除可調至本身預設的最高難度外，更可自行調至深造階段。



製造商：XING ENTERTAINMENT
容量：CD-ROM
售價：5800日圓

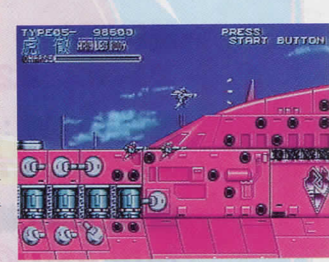


支援隊伍



在選擇機體時，玩者可發現到不同的機體是可攜帶不同數量的獵兵的，而在戰鬥中玩者便可射下補給機令獵兵出現。至於獵兵的角色便擔當玩者的支援隊伍，當玩者取得獵兵後他們便會自動作出攻擊，但如主機受到攻擊便會立刻離開，而玩者便要立刻與之接觸及載回機上。

機體復活



於戰鬥中，當機體被破壞後便會只剩下機師作戰，如連機師也被擊中便會GAME OVER。但在只剩下機師時，如玩者能取得三個強化裝備便可令機體復活，不過要注意的是取得強化射擊能力的裝備是沒有復活能力的。

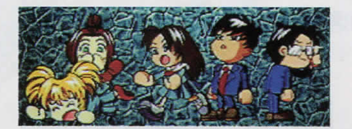


聲優介紹？
NIGHTRUTH VOICE SELECTION
播音劇編



製造商：SONNET
發售日：發售中
價格：2980日圓
容量：CD-ROM

對於喜歡《NIGHTRUTH》遊戲系列的人來說，這個軟件可說令他們有喜有悲，



因為軟件的主要內容是收錄了在日本電台播放的《冰上恭子的L STATION》，這個由著名聲優——冰上恭子，主持的電台節目，在日本有不少的支持者，而在這節目內是會播放《RADIO DRAMA NIGHTRUTH》的，雖然此軟件內沒有收錄《RADIO DRAMA NIGHTRUTH》的主要內容，但仍收錄了《冰上恭子的L STATION》部份CORNER的內容及介紹。



另外，亦收錄《NIGHTRUTH》播音劇中各人物飾演的聲優的自我介紹（全部共十四位聲優），其中亦不乏一些出名的聲優，如：



飾演「姬川藍」的「家內美加」（代表作：《金魚注意報》——華美子）、「十六夜慎哉」的「上田祐司」（代表作：《心跳回憶》——早乙女好雄）、「常盤俊美」的「緒方惠美」（代表作：《美少女戰士SAILOR MOON》——天王遙）等……。







第三，亦收錄有關《NIGHTRUTH #03 "只是兩個的真實"》的廣告，而這集《NIGHTRUTH #03 "只是兩個的真實"》的故事將會主要圍繞《NIGHTRUTH》的其中一個人物——姬川藍，因此，此段廣告的對白當然由飾演姬川藍的「家內美加」讀出。





最後一項，就是附送的片段，內容則收錄了兩段冰上恭子給各位「聲迷」的MESSAGE及播放《冰上恭子的L STATION》的準備工作。對於只喜歡《NIGHTRUTH》人物而不太喜歡那些聲優的人，這軟件可能會令他們比較失望。



FISHING甲子園 II

一隻來頭不小的釣魚遊戲

於日本，釣魚這一門玩意除了是一種嗜好外更是一專門運動，國際釣手中日本人的名字可不是少數目，由此可見日本人對釣魚運動的鍾愛。同樣地，香港這三面環海的彈丸之地亦有不少愛好釣魚的人仕，不過流行程度便沒有彼邦般大。而《FISHING甲子園 II》這釣魚遊戲相信會很合本地釣友的口味，因為本港根本沒有淡水鱸釣，而且遊戲的設定及系統均十分真實，在烏雲密佈的日子不妨過過手癮。

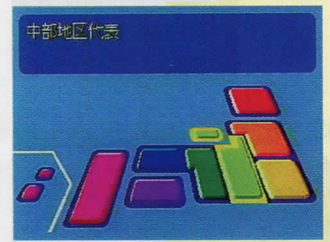
真有其事的遊戲

今次推出的《FISHING甲子園 II》已是續篇之作，不過不說可能不少讀者也不知道，那就是「FISHING甲子園」本身在日本可是一項真正的全國比賽。而這比賽更是大阪電視台節目「THE FISHING」所舉辦，論地位可說無用置疑，故此遊戲不論是操作或系統也簡單得來細緻，令玩者感到釣魚運動的獨特氣息。



戰利品的記錄

在真正的釣魚運動中，當釣到一尾大魚後，釣友雖然不是將魚吃掉便是放回大海，但為求記念，所以不少釣友也會將魚塗上墨汁，以將魚的外型印在紙上，而這便稱之為「魚拓」。不過在遊戲中玩者當然無法製作魚拓，故此遊戲便可以記憶卡將釣到的魚的資料記下。



釣手的出身



由於《FISHING甲子園 II》是一項全國比賽，故在進入遊戲前玩者便要先決定自己的代表地區，雖然遊戲中釣手的出身地並不會影響其數值，不過如要認真的話筆者便會選擇四國地區，因為那麼多是靠海維生的漁鄉，投入感也會大些。

不同的釣手選擇



當進入遊戲後，玩者在決定隊伍的名字後便要從多名人物人選出三名作自己的釣手，當中每名釣手的能力值也有所不同，故玩者應小心選擇，因為釣魚運動除體力及技術外，釣手本身的運氣也十分重要的。就筆者的經驗而言，「電腦魚」的智商可不能少看……

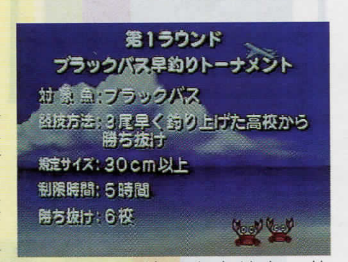
電腦教你玩

在正式比賽前，玩者便可選擇觀看電腦的解說及示範，而當中便分為釣魚的方法及魚餌的選用。於釣魚方法中，玩者可看到由開始釣魚至魚兒上釣的過程及解說，故即使玩者不懂日語也能看圖理解，至於魚餌一項便可說是重要的提示，絕對不能錯過。



勝利條件

於每一階段的比賽開始前，遊戲畫面均會顯示出該比賽的各項細則，而玩者便要十分留意這些賽例，否則釣到魚也不能出線。以第一回合為例，玩者便要於5小時內釣到三條黑鱸，而且除每條身長更要在30CM以上才算外，更要是首六名出線者，故實質上限制時間根本不足5小時！





PS SPT MCM

製造商：KING RECORDS
售價：6800日圓
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK

各項選項

當進行比賽時，玩者便可按口鍵來作出各項選項。而由右至左分別是「轉換釣手」、「轉換魚餌」、「觀看比賽狀況」、「大會顧問對該釣點的攻略提示」及「轉換垂釣點」。不過要留意的是在轉換垂釣點時是會消耗時間的，故為避免浪費時間，當選擇垂釣點時便要認真考慮。





聲優偶像狂熱者桌球

與聲優們一起在桌球檯「篤波」吧！

八位著名的日本聲優與你一起在桌上分勝負

在日本，聲優這個名詞可說已到達街知巷聞的地步，有一些聲優更為了發展而成為IDOL，而DATA EAST就採用了八位知名度頗高的女性聲優：池澤春菜、金月真美、高田由美、篠原惠美、深見利加、宍戶留美、西村因及西原久美子，並加上該公司的著名桌球遊戲《SIDE POCKET》系統，而成為了此《VOICE IDOL狂熱者~POOL BAR STORY~》。




遊戲模式

DATE：於八位聲優中選出一位作對手，只要玩者能夠勝過她以後便能與她約會一天，在約會途中會有不同的對白選項，至於能否取得她的芳心就得看玩者的功力。

TOURNAMENT：一個淘汰賽，玩者首先選出一種桌球玩法，之後再與其餘的八位聲優比賽，目的是要取得TOURNAMENT賽的總冠軍。

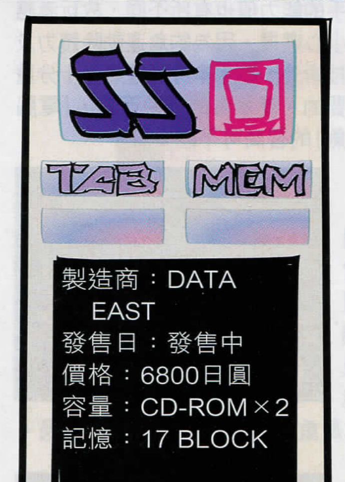
TRICK：內有十六個不同難度的問題，每個難題均是要一Q「清袋」，某些版面中更有酒杯放在桌面上（當然是不能碰到酒杯）。

OPTION：可以改變各聲優的發聲（要在遊戲中勝了該聲優才可）。









製造商：DATA EAST
發售日：發售中
價格：6800日圓
容量：CD-ROM×2
記憶：17 BLOCK

操作方法

方向掣：移動白球打出的方向。
A掣：項目決定及控制擊球的力度。
B掣：項目取消或回到前一項選擇。
B掣＋方向掣（於擊球前）：選擇擊球點（落西）及顯示其他球的NUMBER。
C掣：決定項目。
L及R掣：顯示現在得到的分數。

比賽模式

EIGHT BALL

桌上會有十五個球，先入袋者就屬於該組(NO.1-7或9-15)，只要將屬於自已同組的球全部打入袋，之後再打NO.8（俗稱「黑柴」）入袋，便算勝方。



ONE POCKET

首先要選出一個屬於自己的袋口，然後盡量將球打入自己所屬的袋口，那一方最先入到八球，便算勝方。



14.1 CONTINUOUS

每打到一個球入袋，便得一分，那一方能夠先取得限定分數便算勝方。



NINE BALL

桌上只有九個球，一定要順著NUMBER將桌上所有球打入袋，哪一方能夠在最後打到NO.9入袋或利用下一個NUMBER的球將NO.9打進袋的人便算勝方。



ROTATION

首先要將桌上NO.最小的球打入袋，然後便會根據玩者打入袋的球的NUMBER來加分，哪一方能夠先打到足夠限定的分數便算勝者。



BOWLLIARDS

桌上只有十個球，玩者可以有一次失誤的機會，以兩個白球為一局，計分的方法與保齡的計分方法是一樣的，哪一方能夠在十局中打進最多的球，便算勝方。



八位同你齊齊「篤波」的聲優





















戰艦射擊你試過未？
BATTLE STATIONS

於射擊遊戲的種類中，一向以來不是以飛機便是戰車等為題，但戰艦似乎便較冷門，這可能是以戰艦本身的速度不是太快，欠缺了一點刺激吧。不過於《BLTTLE STATIONS》這遊戲中，玩者便要以各種戰艦作一對一的戰鬥，而在多邊形的製作及各種戰艦不同的特性下，玩者將會享受到砲艦戰的另一種感受。

不同的語言



於遊戲的OPTION中，玩者除可作出按鈕配置的選擇及其他設定外，最有趣的可是玩者可選擇英語、法語及德語等語言顯示。而有此設定的原因是遊戲本身的對像是歐美市場，故為照顧不同地域玩家的需要而有此設定，不過就本地玩家來説這可是一個有趣的選擇。

共八艘戰艦



於遊戲中，玩者共可選擇八艘不同類型的戰艦，而每種戰艦均有不同的性能及攻擊方法，如航空母艦除砲火外更可放出戰鬥機向目標物轟炸，驅逐艦則有極強的主砲，巡洋艦便擁有射程最遠的海對海導彈。

船艦的操作



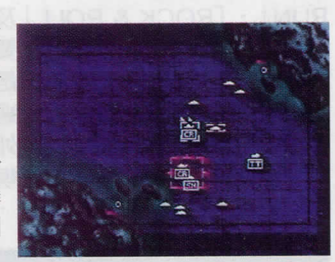
由於遊戲是以戰艦為題，故在操作上亦依足真正船艦的理論，戰鬥中戰艦除可前後移動外，在起步時速度便頗慢，但會越跑越快，同時在停止時亦不是一按即停，這對玩者的操作技巧可是一項挑戰。

1P模式



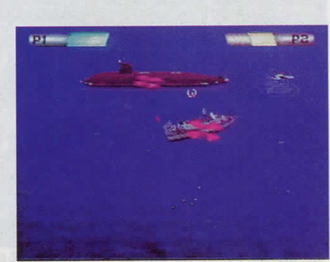
於模式選擇中，玩者便可選擇1P或2P模式進行，而在1P模式中玩者更可選擇「ARCADE」及「CAMPAIGN」兩種模式。於「ARCADE」中玩者便純粹選擇不同的艦隻與電腦戰鬥。但在「CAMPAIGN」則要選擇不同的將領於每版攻陷敵軍指揮部。

2P模式



同樣地，2P模式中玩者亦可從「ARCADE」及「WAR GAME」兩種模式中選擇。「ARCADE」中同樣是兩名玩者以艦隻戰鬥。而於「WAR GAME」中兩者便可選擇以「全滅」、「搶軍旗」及「捕擄司令」作勝利條件對戰。

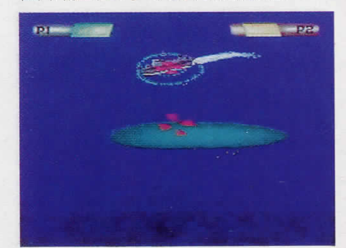
能源回復



於戰鬥中，當艦隻被擊中時，艦上的人員便會跌到海中，這時，如被擊中的一方即時按R2便可以直升機救回人員及回復部份能源。但另一方面對手亦可以艦身撞向海上的敵方人員，令對方無法回復能源，故在二人對戰時戰況是十分激烈的。

特殊能力

由於每種戰艦均有不同的能力，故在對戰鬥中玩者便要因應情況作出行動。當中如潛艇便可潛到水中，令對手無法看到其影踪。但這時如對手是以巡邏艇出戰的話，對方便可以聲納來令海中的潛艇無所遁形，因應在選用出戰艦種時可要特別留意。





製造商：
ELECTRONIC ARTS
容量：CD-ROM

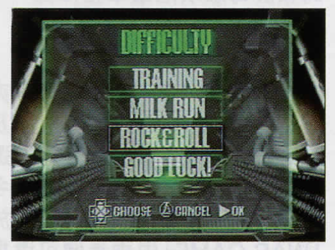


潛艇當飛機揸

TIGERSHARK

虎鯊，可說是大海中的霸王之一，因此於過往的戰爭中，不少戰艦或戰機也以虎鯊作為名字，機師們亦希望他們的戰機能像虎鯊般勇猛殺敵。而在《TIGERSHARK》這遊戲中，玩者便要駕駛一艘名叫虎鯊的小型武裝潛艦完成一項又一項的高難度任務。

難度設定



遊戲的難度分別有「TRAINING」、「MILK RUN」、「ROCK & ROLL」及「GOOD LUCK！」。而玩者要注意的便是首兩個難度並不是遊戲的正式模式，即使玩者過版也不能到下一版。此外「TRAINING」亦可說是求生模式，玩者需一隻打到死為止，之後便會由電腦作出評價。

七種操作配置



可能，這便是歐美遊戲的風格之一，就操作配置上玩者便共有七種選擇之多！相信玩家們應沒有「不就手」這藉口吧。而在操作上，較要注意的是當潛艇受到正面攻擊及撞到物件時是會立刻停止移動的，這時玩者便要立刻開動油門，令潛艇繼前進。



製造商：GT Interactive Software Corp
容量：CD-ROM

過版密碼

由於遊戲是不以記憶卡貯下進度的，故當玩者每完成一版後，畫面便會顯示出該版的過版密碼。當下次開GAME時，玩者只需進入OPTION及輸入密碼便可繼續遊戲。



每版任務

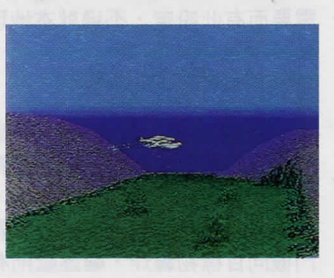


於遊戲中，玩者的任務並不是將敵機趕盡殺絕，因為實質上敵機是打之不盡的，而每版在開始前畫面便會說明任務的目的，此外更會顯示出要破壞或啟動的目標物。當玩者完成這些條件便可立刻過版。

三種視點







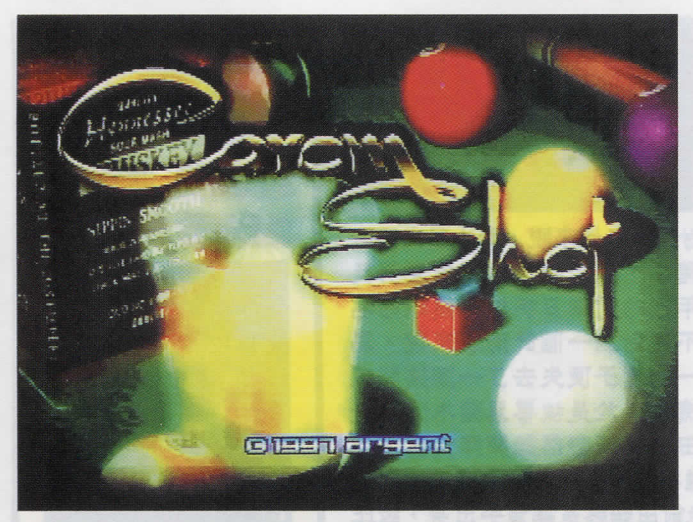
在戰鬥中途，當玩者按SELECT鍵後，遊戲便會順序切換三個不同的視點。其中有看到全艘潛艇的機後視點，之後便是機槍的主觀視點，最後便是遠鏡的全機視點，在這視點中玩者可看到機體附近所有的環境，但相對便很難作出細微的操作。

LOCK ON 系統

於任務中，當任何敵機或目標在前方時，玩者只要按○鍵便可將目標鎖死，同時亦可以飛彈攻擊。而在平常時，玩者即使不使用飛彈也可以這LOCK ON系統將敵機鎖死，用紅框表示其位置以方便射擊。







CAROM SHOT
超級靜態遊戲



製造商：ARGENT
售價：5800日圓
容量：CD-ROM
發售日：4月25日
記憶：1 BLOCK

同於今期，本刊介紹了兩隻風格截然不同的同類遊戲，那便是《POOL BAR STORY》及現在介紹的《CAROM SHOT》。由於《POOL BAR STORY》除是一隻桌球遊戲外更以聲優(配員藝員)作招徠，故理所當然地遊戲會出現大呼小叫的有趣場面，不過於《CAROM SHOT》中，玩者便聽不到「娛賓用」的音效，出現的只是必要的音效，令遊戲真的仿如於一間優雅的清吧中進行，令玩者感受到較傳統的桌球風味。

不同的模式

於遊戲中，玩者共可選玩四種不同的模式，其中「POCKET GAME」是以一場過的練習模式，適合初學者作熟習遊戲之用，「CAROM GAME」則是正式比賽，玩者需戰勝電腦對手，而「SPEEN MODE」便以於一定時間內取得最高分為目的，最後「STORY MODE」則是遊戲的正式攻略模式，玩者需戰勝七名電腦對手才可爆機。



擊球第一步

於解說擊球技巧前，不如先說說如何擊球吧，因為遊戲中單是擊球可已是第一步難關。當擊球時，玩者首先便要決定球棒擊中球的那一個位置，因為如擊中上部便會令球直滾，中間便會擊中後急停，下部便會擊中後後溜。之後，玩者便要看準畫面上的力量計及按鈕決定擊球力度。



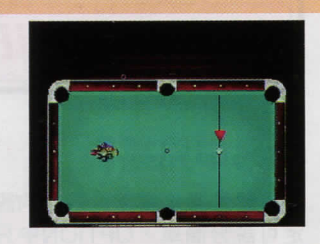
不能出現的失誤

遊戲中，有兩種失誤是最好不會出現的，第一種是白波入了袋，第二是白波第一個擊中的不是目標。因為當出現以上兩種任何一種失誤後，對手便可將白波移到桌上任何一點再擊球，簡單點來說即白白給對手取分，令自己處於劣勢。



視點的應用

當擊球時，玩者除可以基本的立體視點判斷下一行動外，更可按L2鍵來切換成鳥瞰視點，因為這視點除可看到較多畫面外，更不會被視點的角度影響判斷及看清桌上各球的位置。



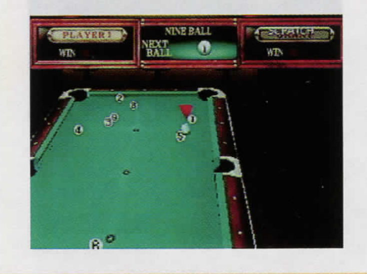
目標顯示

由於遊戲是以「美式桌球」為題材，故本地玩家可能會不習慣其球例，因為流行於本地的是「英式桌球」，而「美式桌球」是要順着球上的號數擊入袋中的。而為了照顧不同的玩者，因此畫面的上方便會顯示出玩者當時應打的球的圖像，作出提示。



號數的顯示

可能由於連設計人員也考慮到遊戲畫面很難攬清桌上各球的號數吧，因此當玩者按L1鍵後，桌上的球便會變成全白底黑字，清楚地顯示出各球的號數，於是玩者便不會因看不清而打錯其他球。



角度的調教

不論是真實或是遊戲中的桌球，桌上的球當然不會時常出現與白波及袋連成直線的大贈送場面吧。故此以反彈來令目標滾進袋中便是基本技巧之一，不過在遊戲中玩家便有一優惠，那便是畫面會出現目標被擊中後的滾動路線，於是玩者便可以此作出判斷。



註：以上介紹遊戲為體驗版



K-1以外的王者之戰

PS
FIG
MEM
2P

製造商：NAXAT SOFT
售價：5800日圓
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK

對於摔角迷來說，七十年代不敗王者豬木，八十年代的飛田展男及九十年代的前田日明均是熟識的名字。不過對於一個武術家來說，局限於一個圈子便失去了一個擴闊眼界的機會，於是被譽爲豬木後繼者的前田日明便毅然離開摔角界，並且創立了一個以不論流派的總合格鬥技組織「RINGS」，雖然RING這比賽還不及「K-1」般受國際重視，但在日本已成爲另一個熱門節目。然而可能前田始終是摔角手出身，故比賽最後也吸引了大量摔角手參賽，同時比賽亦摔角味十足！

FIGHTING NETWORK RINGS

簡易中見複雜

於的操作系上，遊戲的設定可說分簡單，OPTION中只見拳、腳、移動及特殊行動，但說來遊戲的吸引之處便在於以這些簡單的按鈕組合出各種各樣多元化的指令，結果是玩者除更易掌握遊戲外亦可作出各種華麗的組合技，令節奏更明快。





共十五名選手

由於遊戲取材自真實比賽，故單是可選用的選手便共有十五人之多，而且所有人物均是真正的選手，加上遊戲中保留了各選手獨特的戰鬥方法，因此除動作真實外更臨場感大增，對於摔角迷來說這可是最吸引的地方之一。

這便是真實的比賽

當開始比賽前，大會的司儀便會以獨特的語調介紹兩名選手，同時畫面上更會顯示出該名選手的名字及資料，如玩者有看過真實的比賽的話，那麼便會發覺這與電視裏直播的真實比賽一模一樣，相信未看過的玩家可要感受一下了。



戰線復歸

遊戲中，當不幸被對手擊倒後，裁判便會立刻由一數至十，如選手未能在數到十前站起便會被判敗陣。故當被擊倒時，玩者便要立刻將方向桿左右移動，同時連按拳及腳掣令選手盡快站起及繼續比賽。



繩邊的用處

比賽中對手是會大量使用關節技及寢技的，當被按在地上及鎖着關節時，玩者便可連按方向桿及攻擊掣防禦。不過由於玩者的連打速度始終較吃虧，故較多使用的便是一面連按○掣一面移到繩邊，因為賽例上接觸到繩邊時對手便要停止攻擊。



決勝技的顯示

於比賽中，雖然玩者可用拳腳攻擊來擊倒對手，但始終以關節技攻擊便會有較好的效果，同時以這些高級技巧取勝亦較華麗。而當選手以這些高級技巧取勝後，畫面除會如常般重播決定勝一刻外，更會顯示出選手以那種技巧取勝。



練習模式

在遊戲的練習模式中，玩者便可選擇與任何一名選手練習。於這模式中玩者使用任何攻擊也會顯示出打擊位置及破壞力，而玩者便可練習各種技巧及掌握,攻擊的時間。不過雖然平常時練習對手是一個「稻草人」，不過如按START鍵便可選擇令對手活動。



註：以上介紹遊戲為體驗版



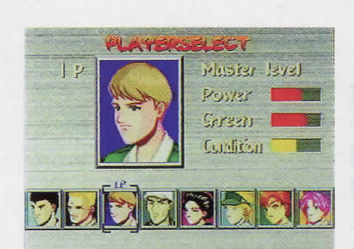
自任天堂時代開始，哥爾夫球遊戲的系統及模式的轉變也不是十分大，這可能因為哥爾夫球的進行沒有其他球類的變化般大，而到了這次世代年代，製作人員更為順應潮流而出現大量多邊形高爾夫球遊戲，奈何似乎用了多邊形後，差不多所有球員也無個似人樣。不過於《DOUBLE EAGLE》中，遊戲中的人物便用回較正常的手法處理，同時系統亦更簡易，相信玩開這類遊戲的玩家也會喜歡。



最似人樣的哥爾夫球遊戲

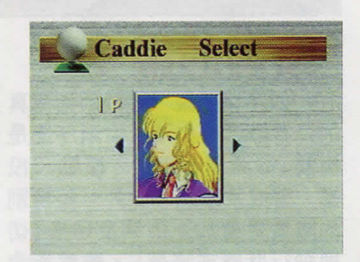
八名選手選擇

在進入遊戲前，玩者便要從八名選手中選擇一名，至於八名選手的能力均以「力量」、「草坪上準確性」及「穩定性」三種數值顯示，而玩者便可以這些數值作出參考。至於在圖像上人物均以漫畫表達，可説令玩家逃過「塑膠人死懼症」一劫。



球童選擇

在選擇好人物後，玩者便要選擇球童。而有趣的是遊戲中的球童全都均是女孩子，雖然遊戲中不用她們拿球桿袋，但其工作便是報告風向及賽果，可説是「玩者優惠」之一。



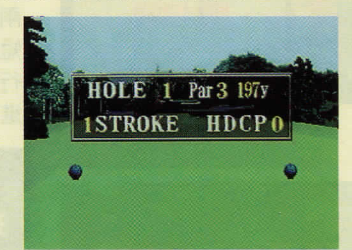
不同的LOAD碟畫面

除「美女」球童外，由於選手中亦有不少女孩子，故基於用得唔好嘥的道理，於LOAD碟畫面中便會因應玩者所選的選手而出現以該名人物為題的LOAD碟畫面。



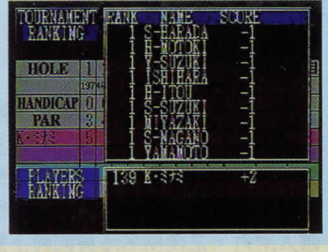
開賽前的細則

由於遊戲中玩者所參加的比賽是共要打九個回合的，而每個回合的場地及桿數限制也有不同。因此，於每回合開始前畫面均會顯示出該回合的桿數限制及球洞離開球點的距離。



選手排名

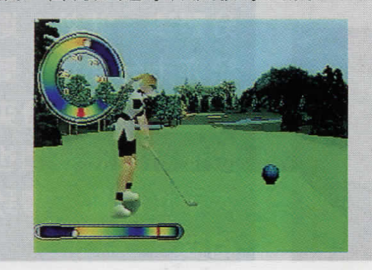
當完成一洞後，畫面除會顯示玩者的成績外，更會顯示出玩者在該會合後的排名。而成績的好壞便決定於玩者能否以最少的桿數將球打入洞。由於比賽只有九個會合，故可説每個會合也不容有失。



製造商：SUNSOFT
售價：6800日圓
容量：CD-ROM
發售日：97年5月(預定)
記憶：2 BLOCK

遊戲操作

於操作上，由於遊戲將不少部份也簡化了，故玩者基本上可直接按鈕打球也行。至於打擊力度的控制便是先按○掣令圓形測計顯示力度，每到達適合力度時便再按鈕決定，同時當下方的測計移動至紅線時便看準按鈕。當然玩者亦可不依預設，自行選定球桿及發球角度。



咁都有得挑機？

老實説，從來未預計過哥爾夫球遊戲也會有挑機的情況的。遊戲中當玩者完成一定的回合後，其中一名對手便會向玩者提出挑戰。雖然玩者可選擇應戰與否，不過由於在勝出後可取得獎金及在排名上升一級，故還是乾脆應戰吧。



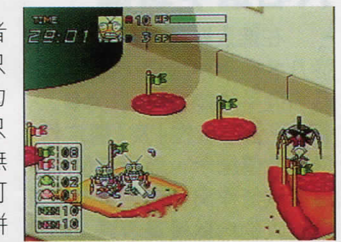
註：以上介紹遊戲為體驗版





BATTLE BUGS
第X次超級「昆蟲」大戰

STAGE 3



就戰術而言，這版可是玩者首趟遇上超級難題。雖然敵人只有一個自己有兩個，但論戰鬥力根本不能打勝，因此玩者便要只埋首於完成勝利條件，不要作無謂戰鬥。由於只要先取10分便可勝出，故玩者先以一人佔領餅乾，另外一人高速佔領圓餅，之後只要用一人牽制敵人，另一人同時佔領薄餅便可。

簡易的指令



如序文所說，遊戲的指令真的只有數個，如圖片中順序便是接觸（效果是戰鬥）、移動、投擲、警戒及取消，此外一些特別的隊員更會加上佔領及切換（切換飛行狀態或降落）。雖然指令只有數個，但於遊戲中已十分足夠，可說是反樸歸真的代表作。

STAGE 4



由於敵人的防禦力很強，故雖然第4版是單對單以消滅對手決勝，但玩者亦頗難取勝。不過由於這版的目的是在於令玩者明白地形的運用，故結果是只要先爬上盒上，之後立刻用投擲指令以石頭擲向斜坡中的敵人便可，當對方爬上盒上時已差不多收工，根着便可打勝對方。

各種資料顯示



於遊戲中，玩者於下達指令前，當然要先掌握各種狀況才能判定吧。而在按L1後玩者便可看到全體地圖，而按L2後便可選看隊員狀態及勝利條件，而這些資料在戰鬥中可是極重要的參考資料。

STAGE 5

在這版中，玩者的取勝關鍵便是因應隊員的移動力而作出適當的安排。開始時玩者首先要令兩名移動速度完全相異的隊員縮短距離，簡單點即一個行前一個行後。之後便一起向唯一的敵人進攻，如第一版般如圍毆戰術處理。

STAGE 1



由於是首場戰鬥，故第一版的勝利條件只是將敵人全滅，而且敵人數量更只有一隻。因此在戰術上玩者首先便要將兩名隊員移動到敵人附近，之後兩名隊員同時下達「接觸」指令向唯一的敵人進攻，基於敵人不是太強及以兩人圍毆一人，不用一會便可勝出。

STAGE 2

雖然第二版同樣是以將敵全滅為勝利條件，但由於敵人有三個自己卻只有一名隊員，故戰術便十分重要。首先玩者可以一條向右直線移動的路線前進，以避過最接近的一名敵人。之後，當與最接近的敵人拉開一定距離後便下達投擲指令以手榴彈向對方攻擊。不久後便會只剩下一名敵人，即使是單對單也可勝出。



如果閣下是一名喜愛模擬戰略遊戲的電腦玩家，那麼應玩過或知道《BATTLE BUGS》這隻挑戰性十足的遊戲吧。論吸引力，這遊戲的賣點除以有趣的昆蟲作人物外，遊戲更以實時進行，即在玩者行動的同時，敵方亦同時展開攻勢，故進行節奏十分緊湊。此外，遊戲系統亦十分簡潔，簡易的指令令遊戲十分爽快，即使是實時戰鬥也不會太手忙腳亂，導致戰略錯誤。



製造商：VANTAN 電腦工場
售價：5800日圓
容量：CD-ROM
發售日：未定

註：以上介紹遊戲為體驗版



惡魔的眷屬　漆黑的救世主

DEMITRI MAXIMOFF

暗黑的貴公子，生於羅馬尼亞的吸血鬼MAXIMOFF，DEMITRI MAXIMOFF。「救世主」JEDAH的出現，令魔界大亂。
這迫使他與MORRIGAN爭奪魔界王座的一戰暫時休止。
JEDAH所造的「魔次元」，明顯是一個陷阱……
而他那個所謂「宴會」，只是一個籍口……
沒有人會希望與JEDAH同化……
但JEDAH的真正目的是甚麼？
他的所謂「拯救」，又是指甚的一回事？
對於DEMITRI來說，這些都不是他的興趣所在。
他只想在所有夜魔之前顯示他的實力。
他要成為魔界的真正領導者……
連被稱為宇宙的支配者的PYRON也不是他的對手……
或許，他真的可以領導整個魔界……


■ MIDNIGHT PLEASE會將對手變成女性，然後搾取她的血液


■ JEDAH真的是「救世主」嗎？


■ CHAOS FLARE的樣子變了

種族：VAMPIRE
出生地：羅馬尼亞
誕生年份：1483
身高：197 cm
體重：101 kg

必殺技
CHAOS FLARE　↓↘→＋P（可在空中使出）
DEMON CRADLE　→↓↘＋P（可作GUARD CANCEL）
BAT SPIN　↓↙←＋K（可在空中使出）
EX必殺技
DEMON BLAST　↓→↘＋KK
MIDNIGHT PLEASE　↓→↘＋PP
DARK FORCE
蝙蝠召喚：DARK SIDE MASTER

JEDAH

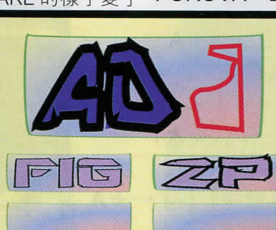
■以魔界的契約書來攻擊對手。這就是PUROVA＝DI＝SERUVO

種族：不詳
出生地：不詳
誕生年份：不詳
身高：不詳
體重：不詳

■這是拳腳招嗎？


必殺技
DIO＝SEGA　↓↘→＋P（可在空中使出）
NERO＝FATIKA　↓↙←＋P
IRA＝SUPINTA　空中→↘↓↙←＋K
SUPUREZIO　→↓↘＋P（可作GUARD CANCEL）
EX必殺技
PUROVA＝DI＝SERUVO　←↙↓↘→＋KK，之後K
FINARE＝ROCSO　↓↓＋PP
DARK FORCE
空中浮遊：SANTOARIO


■他的跳前中拳很可怕



製造廠：
CAPCOM
推出日期：未定

曾有預言說：當救世主重生，他便會拯救魔界……
現在，在魔界失去了領導者，開始混亂起來之時，一個令人懼怕的靈魂，在這片土地的邊境出現了。
他叫JEDAH，自稱「救世主」、「默西亞」……
「世上所有的生命啊……與我同化吧！」
他要以「吸收一體化」的方法，來拯救正步向滅亡的魔界……
他親手製造了一個稱為「魔次元」的空間，一個被封鎖了的空間……
他以這個「魔次元」為拯救眾夜魔的舞台，並召來了所有的夜魔……
他向他們宣布：「在這世上的所有生命都要與我同化。你們沒有第二個選擇了，因為這是唯一的一個方法，你們唯一可被拯救的途徑！」
他真的是「救世主」嗎？
並不是每一個夜魔也相信他……
為了拯救魔界，他決定親自出手收服那些不相信他的夜魔……
在拯救魔界以前，一場又一場激烈的戰鬥就此展開……

註：基本系統請參閱本誌第43期

鳴謝：CAPCOM ASIA CO.,LTD.



異度裝甲 CYBERBOTS

零•豪鬼大戰 16 V.A.！！

BY: ZAC

超！限定版！有乜送？

隨着《CYBERBOTS》的發售，廠方同時推出了合共55555套「超限定版」。究竟這個版本有何特別？現在就讓大家看看吧！

(1)《CYBERBOTS》遊戲CD：

這是沒可能沒有的東西



(2) CYBERBOTS DX SECRET FILE：

內有各V.A.及零•豪鬼 的詳細定資料、《CYBERBOTS》的故事背景介紹、V.A.發展史、人物設定及介紹、漫畫、《CYBERBOTS》宣傳插畫草圖、《CYBERBOTS》背景音樂曲譜等……



■每盒限定版都有一個編號



■正正的設定資料集



(3) CYBERBOTS DX SECRET FILE 特別附錄：

內有一張零•豪鬼大戰SUPER 8的「立體」圖片……

上期已為大家送上零•豪鬼的召喚法及其英姿了，今期，我們便會為大家獻上零•豪鬼的對電腦的超簡易屈機攻略……。且看他如何搗毀《CYBERBOTS》的世界吧。



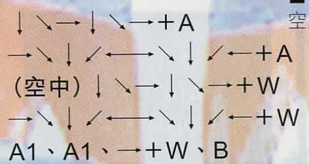
製造廠: CAPCOM
售價: 5,800日圓／超限定版7,800日圓
發售日期: 發售中
容量: CD-ROM

G-13EX／ ZERO GOUKI 的出招表

SPECIAL BLOW：

招式	指令
豪波動拳	↓↘→+A
斬空波動拳	(空中)↓↘→+A
灼熱波動拳	→↘↓↙←+A
豪昇龍拳	→↓↘+A
龍卷斬空腳	↓↙←+A
空中龍卷斬空腳	(空中)↓↙←+A

CYBER EX：



招式	指令
滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘→+A
滅殺豪波動	→↘↓↙←→↘↓↙←+A
天魔豪斬空	(空中)↓↘→↓↘→+W
真空龍卷斬空腳	→↘↓↙←→↘↓↙←+W
瞬獄殺	A1、A1、→+W、B



■這就是真空龍卷斬空腳的真貌！

VS BX-02／BLODIA

與其對戰時，可先拉遠距離，再不停放豪波動拳，它便會不停的衝過來「自焚」。若它迫得太近，便立即用龍卷斬空腳將它迫開。重複以上動作，便可輕易將它打敗的了。



■它喜歡自焚



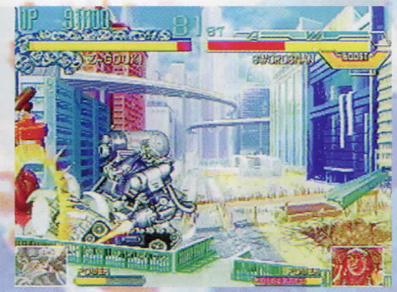
■它又喜歡龍卷斬空腳

鳴謝：CAPCOM ASIA CO.,LTD

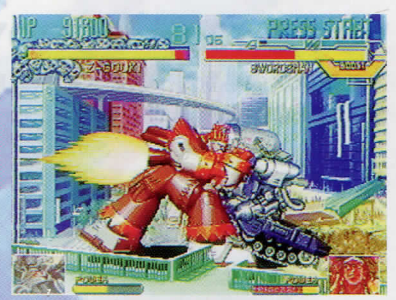


VS BX-04S／ B.SWORDMAN

這傢伙不難對付，只要先拉遠距離，再不斷的放豪波動拳作牽制攻擊。若它以G.PRESSER攻過來，那便可在擋格後立即以前衝攻擊來還擊。




■擋了你的G.PRESSER



■只是衝前撞你已算我仁慈了

VS BX-07R／ B.RIOT

先在遠距離以豪波動拳或斬空波動拳來牽制它。若它使出DYNA BOLT或RIOT STRIKE，在擋格後便是反擊的好機會。



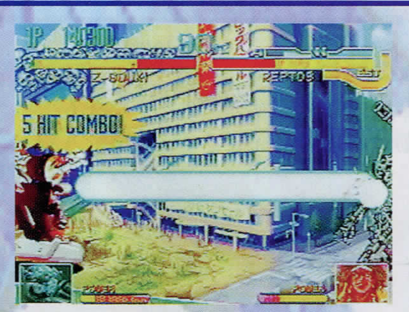
■擋完你哩嘢，我唔反擊咪對你唔住？



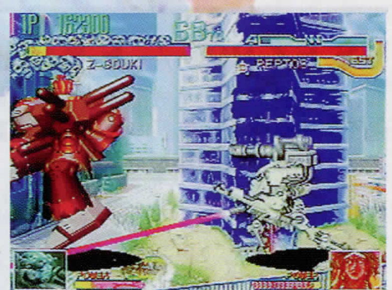
■出嚟嘞出嚟嘞！擋完又係機會嘞！

VS RF-004／ REPTOS

可先行拉遠距離，再不停放灼熱波動拳。若它準備使出SATELLITE FORCE（即射一條紅色LASER到地上時），便立即按BOOST掣，衝過去截擊它。



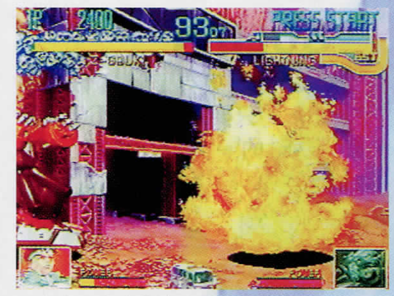
■以遠距離灼熱波動拳作牽制攻擊



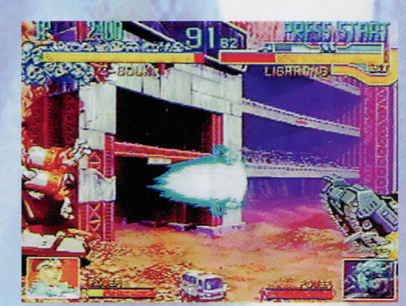
■它一出 SATELLITE FORCE 便衝前截擊

VS RF-009／ R.LIGHTING

對付機械人，便要用機械式的攻擊。先拉遠距離，再不停出豪波動拳。要記住，出完一個又一個，唔好俾佢停！因為它倒地後起身起得快，所以在中了第一個豪波動拳後，它是會立即起身食埋第二個的……



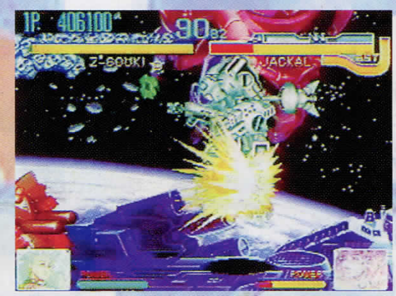
■它中了豪波動拳後……



■是會立即起身食埋第二個的

VS RF-027／ R.JACKAL

這傢伙的速度快，而且攻擊範圍遠，所以最好是不斷的垂直跳放斬空波拳，着地時立即使出灼熱波動拳。只要重複以上動作，便可「監生」將其屈死的了。



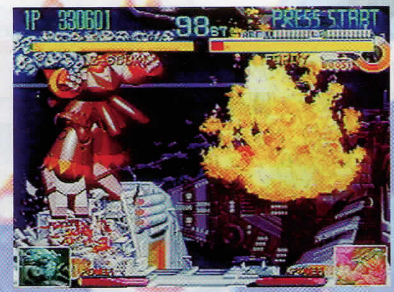
■你擋得哩一招……



■就唔爭在擋埋哩嘢啦！

VS FZ-100／ FORDY

這傢伙很易對付，只需不停的跳前跳後出斬空波動拳，它便會動彈不得的了。


■它跳不到過來的了


■除非你好似圖中哩位仁兄咁蠢，否則佢係反擊唔到嘅！

VS FZ-200／ F.TALANTURA

很奇怪的對手。只要你拉遠距離，再不斷的使出垂直跳斬空波動拳，它便會全無還手之力了。

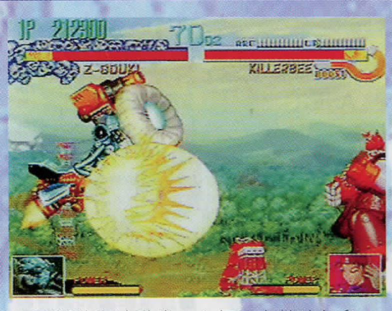

■垂直跳斬空波動拳……

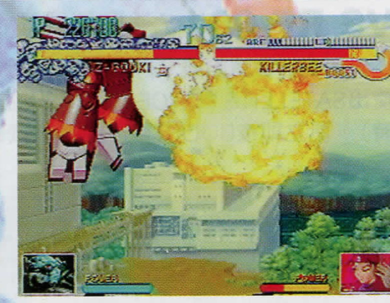


■咁就叵咗個 PERFECT 返嚟

VS FZ-900／ F.KILLERBEE

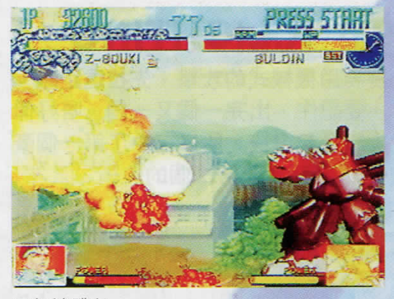
可在遠距離不停放出豪波動拳作牽制攻擊，又或一邊不停垂直跳，一邊不停放出斬空波動拳。這兩個方法之中，以後者的效果較好。

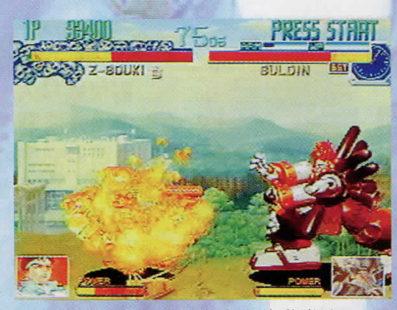

■不斷放豪波動拳，它便只有擋的份兒


■不停出斬空波動拳，它一郁便中招

VS GP-N1／ GULDIN

很奇怪，它和BLODIA一樣，患有「至愛豪波動拳症」。無論它跳起或在地上，，只要拉遠距離不停放豪波動拳，它便會很快被「波死」的。

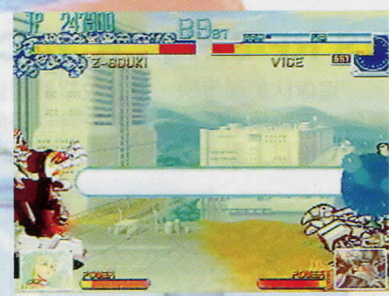

■無論跳起……


■還是在地上，它都會中豪波動拳的

VS GP-V4／ G.VICE

先拉遠距離，再不斷的垂直跳放斬空波拳，在着地時立即使出灼熱波動拳。這傢伙就算不中斬空波動拳，都會中灼熱波動拳的了。


■它會死擋


■但也會中招。很爽喲！

VS GP-D2／ G.CYCLONE

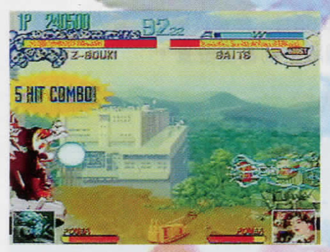
很奇怪，它和G.VICE很相似。先拉遠距離，再不斷的垂直跳放斬空波拳，在着地時立即使出灼熱波動拳。就算它不中斬空波動拳，都會中灼熱波動拳。如果連灼熱波動拳都唔中，都可以屈佢擋啦！




■佢會中斬空波動拳



■就算唔中，都要中灼熱波動拳呀！



■用灼熱波動拳截擊



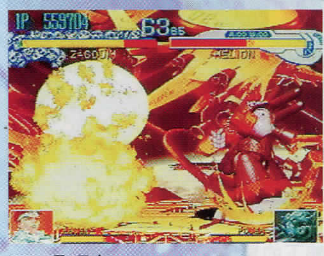
■一現身就撻！

VS P-10033／ GAITS

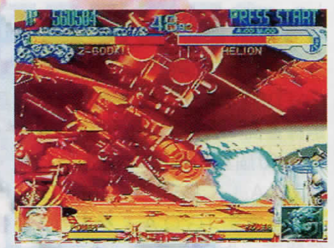
先拉遠距離。若它使出一騎擋千時，便立即出灼熱波動拳，「消波打人」；若它以諸行無情「閃」過來時，便在它現身時撻鬼佢。因它「身裁」短小，有很多招式是打不到蹲下的它的，所以不要亂出招，要冷靜對付。

VS UVA-02／ HELION

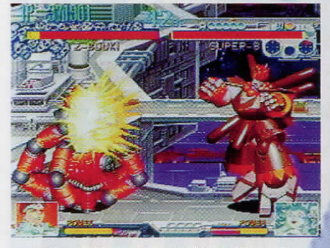
它是一個很沒出息的「大佬輩」機械人。只要你不停的跳前跳後出斬空波動拳，這傢伙便一是死擋，一是硬食。有冇搞錯！



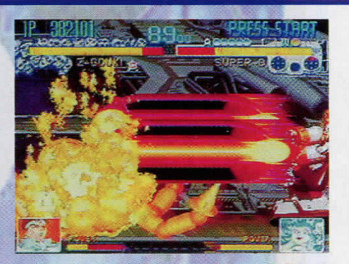
■一是硬食……



■一是死擋。你仲有冇「尊嚴」喫？



■屈對方體力是一件很好玩的事



■得閒又可出個滅殺豪波動玩玩

VS S-008／ SUPER-8

雖說它是「大佬輩」，但它卻十分弱。只需不斷的使出垂直跳斬空波動→着地灼熱波動拳，便足夠擊敗它的了。

VS X-0 ／ WARLOCK

果然是「大佬輩」，對付它要講一下「戰術」。在初開戰時，要先拉遠距離，再不停使出豪波動拳來屈其體力。當它在剩下約一半體力時，它便會不停使出FORBIDDEN FORCE或IMITATION α／ β。在這時，你便要不停的垂直跳起，以斬空波動拳來對付它了。



■先以豪波動拳來屈其體力



■再以斬空波動拳來對付它



後記：因在爆機時所出現的ENDING是駕駛者的ENDING，與零•豪鬼或任何V.A.無關，所以在此不會刊出零•豪鬼出的ENDING（因為根本就冇）。

感激CAPCOM ASIA CO.,LTD.送出SS版《CYBERBOTS》超巨大海報10張。如各位讀友有興趣，請將個人資料寫在信封背面，寄到本誌編輯部參加抽獎，信封面請註明「索取《CYBERBOTS》超巨大海報」。

仲有嘢送！送 SS 版《CYBERBOTS》超巨大海報！！！



惑星強襲

遊戲的構成

遊戲基本上會按着這種順序而進行

A惑星選擇→B惑星戰況→C作戰目的→D機體配備→E實時戰鬥→F戰果報告

◆最初的惑星GAEDDE是不會有惑星選擇畫面及惑星戰況畫面出現的

A惑星選擇畫面



當完成了第一個星球「惑星GAEDDE」之後，便會出現這個惑星選擇畫面，遊戲的舞台西迪華星系一共由10個星球構成，在遊戲初期，「G.O.A.」、「AS」及「GAEDDE」均是完全處於「G.O.A.」勢力而不能強行降下，你只能選擇一些正在交戰狀態下的星球。

當選擇了星球後，跟着會出現一個有關那星球的畫面，你會得知該惑星的氣候及地理等基本資料，若在這裏再按C掣的話，便能確實地降落該星球。

B惑星戰況畫面



在降落在一個星球後，每場戰鬥前均會出現這惑星戰況畫面，這裏會以該星球的全圖來表示出各參戰勢力的動向，除了GOA及8OA（八惑星聯合軍）外，主角奧雲的紅蠍子部隊則會以它的隊長來代表。

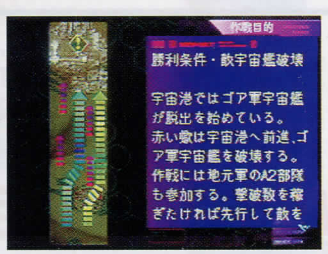


製造商：GLAMS
價格：6800日圓
容量：CD-ROM×2

C 作戰目的畫面



每場戰鬥除了惑星戰況畫面外，這作戰目的畫面也是必定會出現的，這裏會以文字表示出該場戰鬥的狀況，另外亦會有推獎的進軍路線表示。

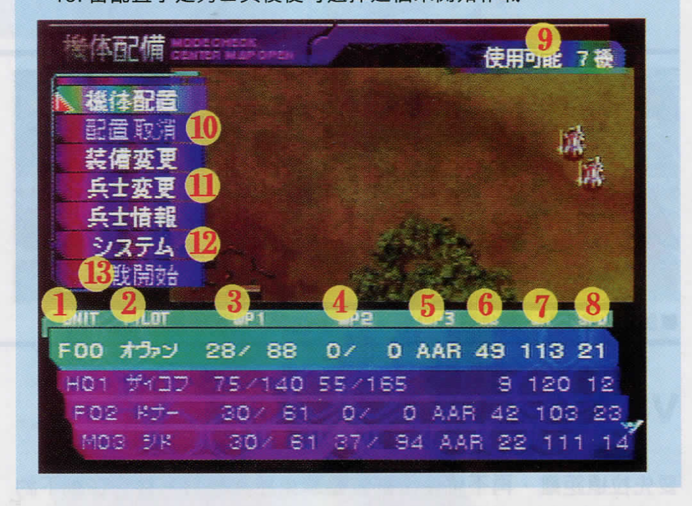


D 機體配備畫面

基本上，你要先選擇「機體配備」的項目，然後從機體一覽表中選擇出戰的機體，再決定將該機體配置在圖版上的甚麼位置。

以下機體配備畫面內各部份的內容：

1.UNIT：機體編號
2.PILOT：士兵名字
3.WP1：裝備1之破壞力/ 射程
4.WP2：裝備2之破壞力/ 射程
5.WP3：裝備3之簡稱
6.CC：格鬥戰力
7.SR：索敵（策敵）範圍
8.SPD：速度
9. 該戰鬥可出擊機數
10. 配置取消：將已配置的機體取消
11. 兵士變更：改變駕駛該機體的兵士
12. 系統：可在此選擇SAVE（セーブ）、LOAD（ロード）及OPTION（オプション）
13. 當配置了足夠士兵後便可選擇這個來開始作戰



裝備變更畫面

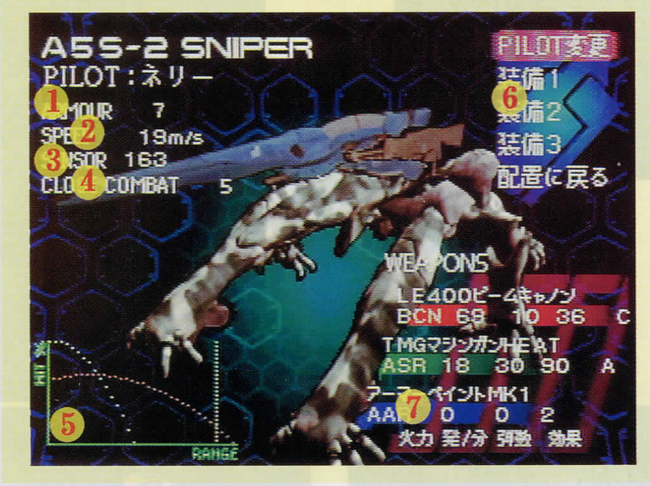
選擇這項目後，便會出現以獨立一台突擊裝甲為主的裝備畫面，除更改裝備外，這裏亦可用來了解現時該機體的性能。

以下是裝備變更畫面各部份的內容：

1.ARMOUR：裝甲值；可利用某些特殊裝備來提高
2.SPEED：平均移動速度；負重愈大速度愈慢
3.SENSOR：索敵距離；可透過戰鬥來提高
4.CLOSE COMBAT：近接戰能力；可利用某些特殊裝備來提高
5.命中率：顯示了各裝備在戰鬥中的能力；X軸代表武器的射程，Y軸則代表該武器的命中率

6. 裝備變更：每台機體均有三個裝備位置，在選擇了裝備的位置後，則會在「6A」的位置顯示可變更的武器類型，亦會在「7」顯示變更後的能力值。

7. 武器能力值：從左起分別表示了「彈藥種類」、「破壞力」、「發射速度」、「彈數」及「特殊效果」。特殊效果中，「C」是會發生會心一擊的武器，「A」是有區域性效果的武器，而「I」則是可進行間接射擊的兵器。

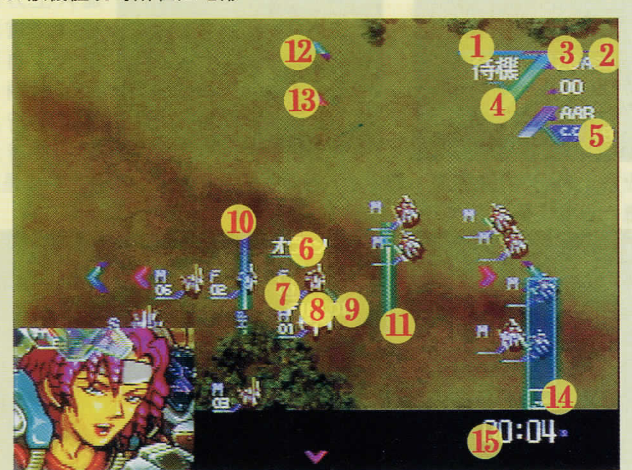


E 實時戰鬥開始

遊戲中採用了完全實時（REALTIME）的系統，基本上是不會停下來的，即使是戰鬥中隊友間的通訊，亦是算進戰鬥時間之內的。輸入指令的方法相當簡單，十字掣的上方是「移動（正常速度的推進）」、左方是「兵器（分為『間接/ 間接攻擊』、『齊射/ 將所有導彈一次過發射』、『煙幕/ 發射妨礙敵視線的煙幕彈』、『照明/ 發射照明彈』）」、下方是「高速（以高速前進，但防禦力會減弱）」、右方是「指定（指定向某敵人攻擊）」。

以下是戰鬥畫面各部份的內容：

1. 游標指定機體現時之行動
2. 裝備 1 之略稱
3. 裝備 1 之破壞力
4. 裝備 1 之剩餘彈數
5. 格鬥能力
6. 士兵之名字
7. 該機體現時之 HP
8. 該機體現時所在之地形
9. 該機體現時所在之地形高度
10. 該機體現時之機體損傷度
11. 該機體現時之士氣
12. 該機體之索敵範圍
13. 該機體之射程範圍
14. 全戰鬥區域雷達
15. 戰鬥進行時間

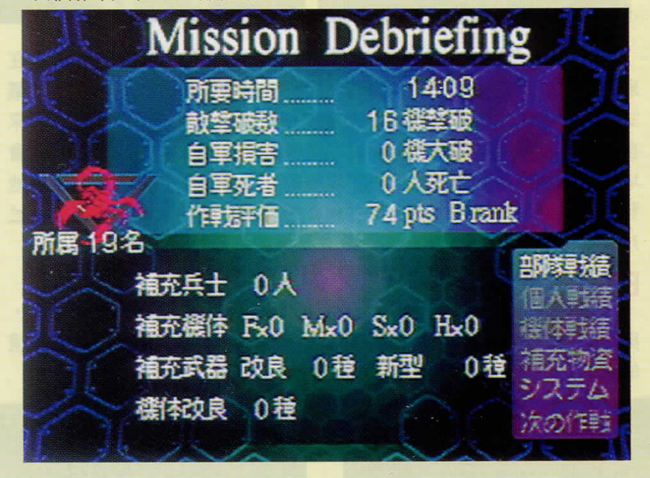


F 戰果報告

當戰鬥結束後，便會出現這個畫面，各位可確認整場戰鬥所用的時間、擊毀了的敵人數目、己方的傷亡數字及這次戰鬥所獲的評價，另外亦可確認有沒有士兵、機體或武器的補充或改良。

以下是其餘各項目的用途：

部隊戰績：表示出直到現時為止部隊累積了的戰績
個人戰績：表示各兵士到現時為止累積了的戰績
機體戰績：表示出在該版中各機體的評價
補充物資：表示出在下一版的補充物資、補充兵士一覧
系統：可在此選擇 SAVE 、LOAD 及 OPTION
次個作戰：往下一版進發



追加資料

地形效果一覽表

地形	防禦效果	移動速度	視線	代表性的地形
平原	無	快	可通過	FIELD/ FLAT/ SAND/ SOIL
荒地/ 岩場	小	普通	可通過	WILD/ ROCKS/ RIDGE
沼澤/ 河/ 海	無	慢	可通過	SWAMP/ RIVER/ SEA
樹林	中	慢	可通過	WOODS
密林	大	慢	不可通過	FOREST/ JUNGLE
村/ 鎮	中	慢	可通過	VILLAGE/ TOWN/ CITY
建築物	大	慢	不可通過	BUILDING/ BASE
山崖/ 牆壁		不可進入	不可通過	CLIFF/ WALL
高度等級			不可通過	0/ 1/ 2/ 3/ 在高處的機體可無視低處的視線妨礙

機體性能一覽表

機體簡稱	機體名字	格鬥	裝甲	移動速度	搭載兵器	主要用途
F	格鬥機	高	低	中	差	格鬥戰用
M	多用途機	中	中	低	低	汎用
S	狙擊手	差	差	高	中	偵察/ 狙擊用
H	重裝機	差	高	差	高	據點防禦用
X	未確認機	不明	不明	不明	不明	不明
U	突擊裝甲以外	差		差		揚陸艦/ 運輸車等

武器性能一覽表

簡稱	名字	射程	破壞力	射擊間隔	用途
SMG	半自動機槍	差	差	高	妨礙敵前進
ASR	突擊步槍	低	低	中	妨礙敵前進
SNR	狙擊步槍	高	中	低	狙擊
CNN	實彈大砲	中	中~高	低	破壞/ 間接
BCN	光線大砲	高	中~高	中	狙擊
LCN	雷射大砲	高	低~高	中	狙擊
MSS	小型導彈	低	低	低	妨礙敵前進
MSL	大型導彈	高	高	低	破壞/ 間接
RCT	火箭彈	高	高	低	破壞/ 間接
CCW	格鬥兵器	差			格鬥
SMK	煙幕	低			散開煙幕
LIT	照明彈	高			照明



序章

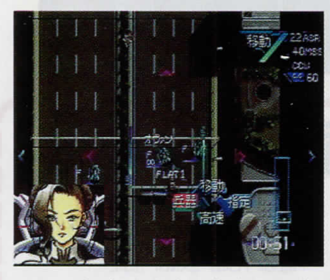
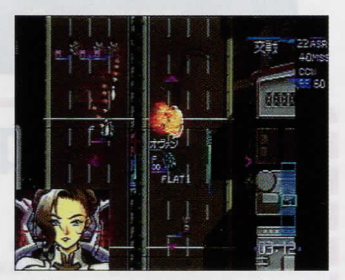




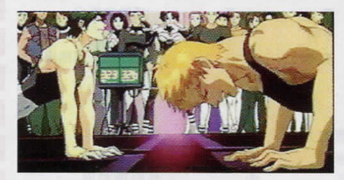

在西迪華星歷3086年，在這星系中擁有最大勢力的G.O.A.國正在舉行大總統就任儀式，主角奧雲．尼爾（オヴァン）正是負責這次儀式的其中一名G.O.A.士官，在大總統布朗開始演說後不久，竟受到來自超遠的狙擊，但因為講台前設了防彈膠而未能成功，接着潛伏在會場內的同黨開始發難，除搶去了現場的「突擊裝甲」外，更派出其他預先準備好的突擊裝甲夾攻，主角本想將婚介交給未婚妻希露達（ヒルダ）的，但最後也沒有這樣做便已經要趕着出發……

BATTLE

這是一個半強制性的版面，你的任務是保護着總統坐駕的安全，與你同行的兩架隊友機會相繼被擊倒，而你最後亦會敗於那些無止境的敵人之下……

主角奧雲的機體在密集砲火下嚴重受損，但在當天的新聞中，他竟被指為是這次暗殺行動的同謀者之一，並成為了整個西迪華星系的通輯犯，奧雲在走投無路的情況下，加入了和G.O.A.敵對的八惑星聯合軍成為傭兵，在戰火中過了十年，但為了查明被陷害的真相，他來到了八惑星聯合軍的最強傭兵部隊、由當日陷害他的列達指揮的「紅蠍子」中……


惑星 GAEDDE

MISSION 1

勝利條件：將敵方突擊裝甲全滅

任務內容：奧雲小隊要在紅蠍子主隊到達前先掃蕩前方的敵人，有！記號的地點是預計有敵人出現的區域。

戰略技巧：戰鬥開始時應先將各機移往左方的樹林，其中莉兒（ネリー）的機體是一定會被打中的，即使走也沒有用；進入樹林後可沿着樹林區域前進，只要餘下的三部機不要相距太遠的話，即使敵人出現也是有驚無險的。但基本上來説，只要走到「1」地點附近就已可將圖版內敵人全滅。







MISSION 2

勝利條件：敵殲滅

任務內容：確認了敵人的主隊在森林深處，奧雲隊需前往掃蕩。

戰略技巧：戰鬥開始時先將四台隊機移往左方的森林，跟着派兩台格鬥機先進入上方的森林，確定敵人後再和餘下的兩名隊友進行夾擊，接着是先派一機到右面的荒野，確定敵人後再和森林中的隊友夾擊，最後是四機一起攻往畫面上方，由於敵機被森林所隔，因此可作逐個擊破。






保有武器一覽

名称	略称	火力	射程	弾数	CC	AR	機種
LB20アサルトAP	ASR	22	75	60			FM
LB22サブマシンガン	SMG	25	44	60			FM
LB21シールガンHE	CNN	31	98	16			M
スモークディスチャージャー	SMK	0	0	2			FMHS
LB20アサルトHEAT	ASR	25	75	60			FM

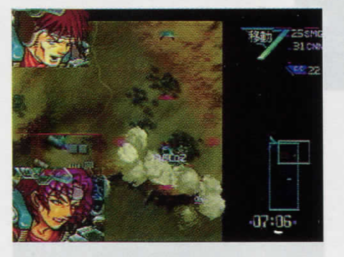
MISSION 3

勝利條件：消除紅色地區內之敵機，並讓三機以上進入該處。

任務內容：奧雲隊要攻破前方的GOA守軍佔領峽谷，而列達隊則預計會在期間繞到敵後方夾擊，為了突破峽谷前的平原，奧雲隊會得到煙幕彈作特殊兵器。

戰略技巧：由於機數有限，戰鬥開始後應集結在中央及右方的森林，突破「1」的敵防線後到「2」的森林分成兩隊（右三架、中央三架），待全機到達後便先由右方放出煙幕彈，「搏大霧」前進（着彈地點除了前方外，亦應選擇放在前進路線的兩旁），到接近「3」的森林附近時，「2」中央隊的三機可衝前並放出煙幕彈干擾敵基地，以便「3」的三機可順利侵入紅色地區。







INTERMISSION

在攻佔敵基地後，奧雲的小隊得到了一台「狙擊者SNIPER」的突擊裝甲，正當隊中各人都以為奧雲會將這台機交給他駕駛時，奧雲卻決定要康復回來的莉兒當狙擊者的駕駛員，而日後的戰績亦可証明莉兒在狙擊及索敵方面是很有天份的。





MISSION 4

勝利條件：擊退敵部隊

敗北條件：敵軍佔領綠色區域

任務內容：敵主力部隊為奪回峽谷而正在推進中，在列達隊繞到敵後方夾擊前要死守峽谷。

戰略技巧：新增的狙擊者有很長射程及索敵力，但近接戰方面是超弱的。布陣時應將6部機全設定在基地或是森林內，而狙擊者則設在右方的森林中（但要派一台格鬥機同行，而在移動時必須要有其他類型的機作先鋒），雖然敵人的數目很多，但只要死守在據點內是不用怕的，當敵人開始被擊退時，則可派兩台格鬥機前往追擊。





INTERMISSION

戰鬥結束後，列達故意找來一些蟲蟻當成是送給奧雲隊的獎勵，奧雲本來是想忍下去的，但因為部下斯特（シド）忍不下去與列達發生口角，令列達找到藉口要和奧雲單挑。



MISSION 5

勝利條件：擊敗列達

戰略技巧：這場是一對一的戰鬥，不用擔心被其他敵人偷襲；列達的戰法主要是走進森林地帶作戰，由於奧雲在格鬥戰方面有很強的實力，因此應主動和列達作近身戰，這樣很快就能打敗他。



INTERMISSION

戰鬥結束後，列達亦承認他知道奧雲就是10年前那位被屈的GOA士官，但就在奧雲想問他那時誰指使的時候，卻被斯特搶先一步殺人滅口，而奧雲從這時開始則成為了紅蠍子的指揮官……



MISSION 6

勝利條件：己方四機以上到達綠色區域

任務內容：GOA在全惑星內開始了大規模的攻勢，被孤立起來的紅蠍子要盡可能將隊機突破到綠色區域逃脫。

戰略技巧：這版的技巧是如何將部隊集中起來作戰，開始時應先進入「1」的森林，除去這裏的敵人後才前往「2」的森林作戰，跟着經過「3」「4」的森林時會暫時沒有敵人出現，當全機到齊後，便可全部一起從「4」湧出衝向綠色地區，全員平安逃脫。



MISSION 7

勝利條件：己方四機以上到達綠色區域

敗北條件：揚陸艇受損

任務內容：八惑星聯合軍決定放棄惑星GAEDDE，紅蠍子部隊要前往宇宙港乘搭揚陸艇「蠍子α」撤退，出港準備約需00:10:00，到達宇宙港後應護衛揚陸艇直至出港為止。

戰略技巧：布陣時，應將所有機全部集中在「1」森林的入口，跟着是留三台機在這森林的上方邊沿，另外四台則向下方的邊沿前進，這時從四方八面會有大群敵機來襲，不過以這種兵力分配是應可抵擋的，跟着是向「2」的森林推進，這時會有數台敵機從下方的平原來襲，玩者可停下兩台機應戰，其餘則繼續向「3」的森林推進，在這裏會再有一批敵機從上下兩方出現，後上的兩台機體則可在此時進行夾擊，然後是全機一起向「4」的森林進發，再一起從進揚陸艇的停泊地點；整個行動應在約10分鐘內完成，否則敵機是會前往將它破壞的。







惑星MALE

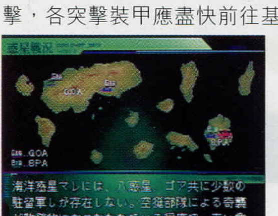
MISSION 0

惑星戰況：在海洋惑星MALE內，八惑星、GOA軍都只有少數駐軍，由於他們只能以空中部隊作游擊性攻擊，因此紅蠍子是可單獨制壓此惑星的。紅蠍子此時降落了MALE唯一的八惑星基地。

勝利條件：阻止敵人的進軍

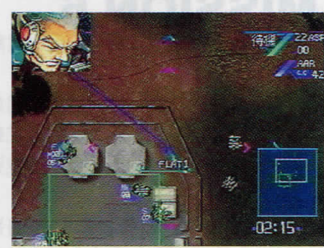
敗北條件：綠色地區內的己軍被滅，被三台以上的敵軍進入。

任務內容：現時基地正被敵人襲擊，各突擊裝甲應盡快前往基地，展開防禦陣形擊敗敵人。



戰略技巧：戰鬥開始前，可先在機體裝備畫面替各機加裝「裝甲塗裝MK 1（アーマーペインド）」提高防禦力，戰鬥開始後，應馬上將各機高速前往基地周圍的建築物上，再留下一兩台格鬥機在基地中央隨時前往支援薄弱的部份。





MISSION 1

惑星戰況：在空中部隊被滅的現在，GOA軍暫時沒有可作出攻勢的戰力，這時紅蠍子為了破壞GOA軍的基地而向主島登陸。

勝利條件：己方四機以上到達黃色地區

任務內容：各突擊裝甲登陸後，邊擊破遇上的敵人邊前進，以確保今後作戰的橋頭堡。



戰略技巧：戰鬥開始時由於是身處海邊，所以應盡快搶灘前往「1」的森林，這時會發現數台「路過」的敵機，擊倒它們後可繼續前往「2」，繞過「3」的平原前往黃色區域，整個戰鬥中要注意避免進入圖版上的村莊，以免造成混亂。

MISSION 2

惑星戰況：成功登陸後，確保了橋頭堡的紅蠍子正乘勢挑戰MALE上唯一的GOA軍基地。

勝利條件：擊敗紅色地區內的敵機，讓5機以上到達

任務內容：突破防衛線襲擊敵基地，將敵部隊殲滅。正面襲擊很可能會在渡河中受到迎擊，因此繞過三角洲從敵人側面突擊會較有把握。

戰略技巧：由於版面初期的前進路線上沒有敵人，所以全機可高速衝過「1」的橋進入左方的島，雖然「2」和「3」兩個地點都只有少數敵人，因此可直接沿推獎路線走到「4」的森林，在這森林的上方集結兵力後便可全機一起進入敵基地進行佔領。







MISSION 3

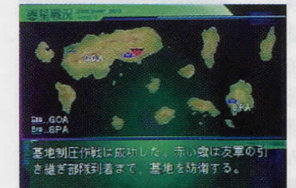
惑星戰況：基地制壓作戰成功了。紅蠍子在友軍後援部隊到達前要防衛基地。

勝利條件：敵部隊之迎擊

敗北條件：敵方佔領綠色地區

任務內容：確認有奪回基地的敵部隊在接近中，要馬上前往迎擊。斯特會率領一個小隊前往護衛蠍子 α。

戰略技巧：布陣時，應將五台機設在「1」的森林，另外三機則設在「2」的森林，而在開戰之後，則應從「2」的三機中調動一機往「3」的位置，這時敵人大概會開始出現，他們除了會從「1」的左方來襲外（若對方接近到一定距離可派格鬥機前往迎戰），亦會有一些不怕死的傢伙從「2」下方的小河進擊，但只要維持這個陣形就應該可以抵擋得住所有敵人。









MISSION 4

惑星戰況：失去了MALE據點後的GOA軍，正潛伏在各地之中，紅蠍子為掃蕩GOA的殘黨正在各地轉戰。

勝利條件：敵殲滅

任務內容：收到聯絡得知GOA軍正潛伏在前方的群島地帶中，紅蠍子要向這處進軍將敵人擊破。

戰略技巧：戰鬥開始時應將隊伍分為兩小隊，第一隊先進入「1」小島右方的森林，由格鬥機當先鋒衝到「1」的位置並打敗沿途的敵機，跟着第二隊從這島左方的橋進入「2」島，而第一隊則同時從原處登上「2」島，打倒島上的敵人後可再分兩隊向左右推進，最後在「3」的位置會合。(大概會合前已將敵人全滅……)。







MISSION 6

惑星戰況：GOA軍由於認為再沒有必要堅持MALE的控制權，開始將戰力撤走。紅蠍子為了追擊撤退的GOA軍，正在前往惑星上唯一的宇宙港。

勝利條件：擊退紅色地區之敵機，讓五機以上到達

任務內容：各突擊裝甲登陸後，一口氣衝破敵防衛線，將宇宙港制壓，宇宙港中應該有搭載了突擊裝甲的宇宙艦的，要將它們一機不漏的擊破。

戰略技巧：戰鬥開始後，應先將全機分為兩隊，一隊往左邊的「1」，而另一隊且往右邊的「2」，這兩處均有一定數目的敵人潛伏，擊敗他們後，「1」的小隊可經上方繞過小山丘往「3」的位置前進，再聯同「2」的部隊同時攻進敵基地並毀掉該處的敵艦，但這時因為受到蠍子α的求救通訊，得知有新出現的敵人正向它襲擊，因此全機要馬上趕回蠍子α的綠色地區，這樣敵人便會因為發現紅蠍子的回防而暫時撤退。







MISSION 5



惑星戰況：掃蕩戰雖然有不俗的戰果，但因為戰鬥牽連到當地區民而產生了很多難民，而且GOA的殘存軍更向着駐留在難民營附近的紅蠍子部隊集結，相信他們是有覺悟作最後決戰了。

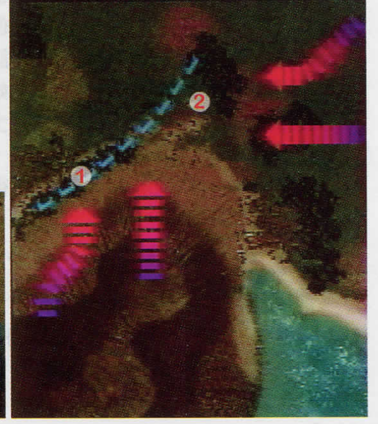
勝利條件：敵殲滅

敗北條件：揚陸艇被破壞

任務內容：敵方空降部隊正在接近，各突擊裝甲要以蠍子α為中心展開防禦陣形，利用遮蔽物來迎擊敵人。

戰略技巧：出擊的12台友機中，可將其中七台放在「1」的森林沿線，其餘五台則應盡快前往「2」的森林布陣，跟着敵人便會從版面下方及右方大批出現（有點像越共進攻美軍陣地時的情況……），總之你要將己方的機盡量貼近森林的邊沿，那麼即使敵機衝到面前時，亦可在有利的情況下進行近身戰。





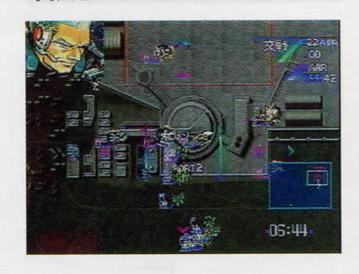
MISSION 7



任務內容：在擊退了想向蠍子α襲擊的敵人後，紅蠍子部隊再度向宇宙港展開攻擊。

戰略技巧：這裏會使用和MISSION 7相同的圖版，但因為兩場戰鬥是連續展開的，所以並不會有出動前的機體裝備部份，而且各機的初期布陣也是既定的；最初的任務是再次攻擊宇宙港（紅色地區），不過今次並不會有中途埋伏的敵人，因此可直接衝往上一版「2」的地區，再從那裏向敵基地強行突破，將敵艦毀掉後，蠍子α會再度受到潛伏的敵人襲擊，這時莉兒會獨自駕駛狙擊手出擊擔任守衛，但你亦要盡快趕回蠍子α的附近，不過途中大概會有數台敵機出現，這時你可留下三、四台機應戰（這幾部機在回程時可繞過左邊的山），其餘則繼續趕回蠍子α的所在地，因為敵人會開始從左方的海面登陸，但只要聯同後上的隊友進行夾擊，是不難將敵人全滅的。

在這次戰鬥結束後，紅蠍子部隊便會離開惑星MALE，向下一個星球推進。







BY：J.J

古大陸物語
～破亡之舞～

序章

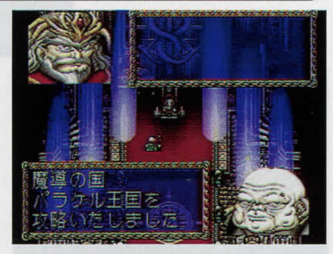


當艾古（アーク）就任費沙尼亞（フェルサリア）的王位20年後，世界出現了重大的改變。伊奧利亞大陸（イオニア）的邊境國家華路（ヴァル）吞併了鄰近諸國，自稱華路迪斯帝國（ヴァルデス），企圖征服世界。

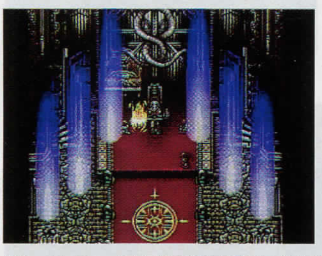
在王宮的大殿上，基保奇拉（ギボゲラ）向尼爾特皇帝（ネレイド）報告已將魔導國巴拉基王國（パラケル）攻下，並從那裏獲知一個可令尼爾特提早征服世界的情報……

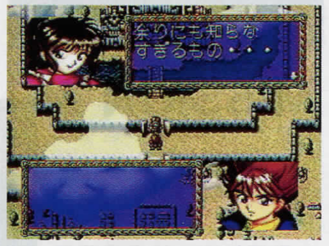
STAGE 1 帝國脱出

STORY

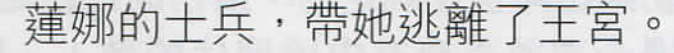


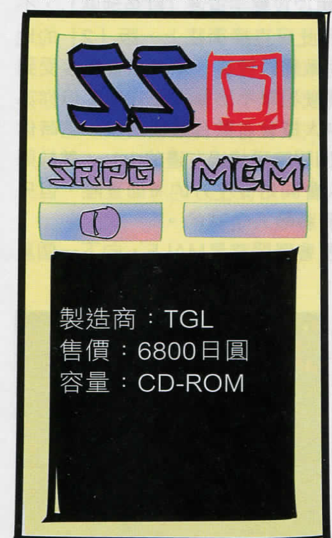
尼爾特皇帝有兩名兒子，長男泰卡拉（タリカーラ）經常都在父親身邊學習帝王學，而次子尼亞特（リアド）則因為喜歡自由而經常離開皇城。這天，尼爾特將兒子召進王宮，對他説自己快將



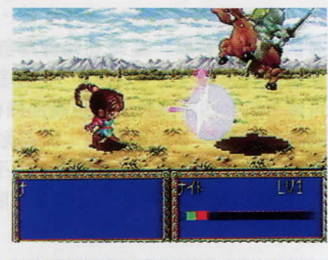


統一世界，但尼亞特只覺得父親是在將戰爭擴大，這時尼爾特召來了和兒子青梅竹馬長大的莎蓮娜（サリーナ），原來基保奇拉得知莎蓮娜是出身自一個稱為基杜尼的部族的舞師，懂得一種能令世界滅亡的「破亡之舞」，於是便想利用她來侵略其他國家，而尼爾特更下令部下將莎蓮娜洗腦，沒辦法再忍下去的尼亞特揮劍擊倒了脅持莎蓮娜的士兵，帶她逃離了王宮。

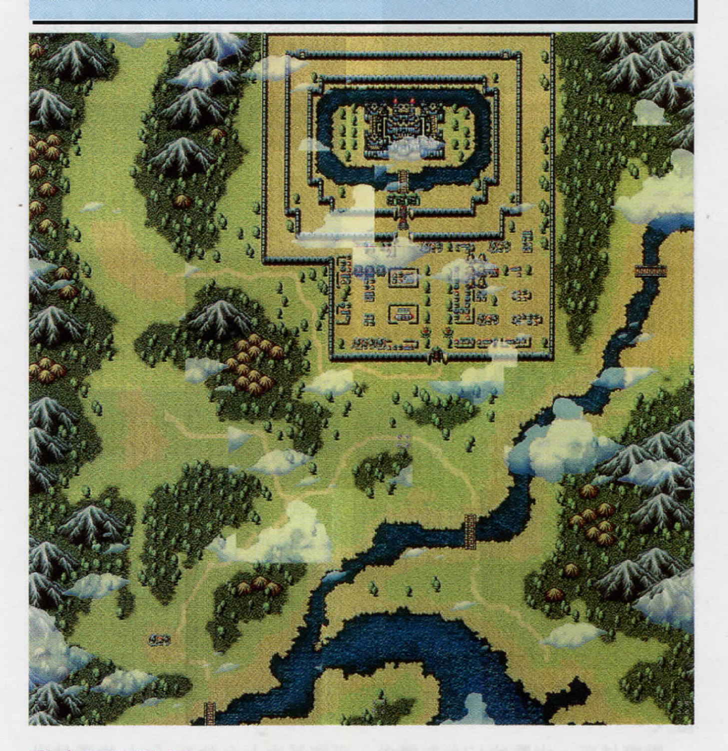




製造商：TGL
售價：6800日圓
容量：CD-ROM







BATTLE

遊戲這時不過是剛剛開始，所謂的隊伍亦只有尼亞特及莎蓮娜兩人而已，由於這版的目標是打倒守在城下鎮入口的騎士，基本上只要二人一直向下走，那麼應該是沒有甚麼難易度的，但若想盡量提高等級的話，則應先在開始地點交換尼亞特及莎蓮娜兩人的位置，由尼亞特與那些裝甲騎士對戰，由於每次只會和一名敵人交手，而莎蓮娜又有回復能力，因此是足以打敗那三名LV 3騎士的，而利用和這些敵人交手所得的經驗值，尼亞特便可輕易地打敗餘下的敵人。

AFTER BATTLE……

當尼亞特打敗了守着城門的兵士正準備離開時，城門突然關上將莎蓮娜困着，幸好這時尼亞特的義弟（簡單來説即是「靚」）古蘭斯（クラウス）及時出現，將莎蓮娜帶出城門外，而且他更不怕危險，決意和尼亞特一起上路，逃往附近中立都市。

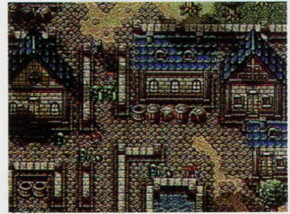
STAGE 2 大陸脱出

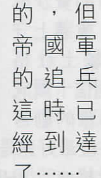
STORY

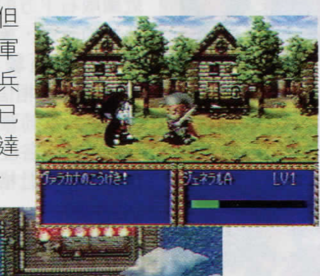


中立自由都市是一個藉着向帝國提供資金援助來避過侵略命運的國家，原來尼亞特逃到這裏的原因，是想從這裏乘船前往英雄艾古所治理的費沙尼亞國，看看會否有甚麼轉機。

這時有一名惡魔族的少年突然出現，他的名字叫偉蘭卡（ヴァラカナ），尼亞特因為曾有恩於他，所以他這次專程來通知帝國軍即將前來襲擊這都市的情報，而尼亞特自知會替朋友帶來麻煩，本想叫偉蘭卡離開的，但帝國軍的追兵這時已經到達了……















BATTLE

和上版相比下，隊伍的人數一下子增加了一倍，古蘭斯的特點是攻擊力大，對物理及魔法的防禦力都不錯，而且只要HP是在上限時便可不限次數的使用必殺技，至於偉蘭卡的特點則是有很高的敏捷度，因此其迴避能力是極高的。這一版的目標是打倒守在碼頭的將軍（ジェネラル），他雖然有60HP，但能力方面就和其他嘍囉分別不大，所以是不難過版的。

AFTER BATTLE……

擊敗了第一輪追兵後，偉蘭卡介紹了船長歐達巴（アルタバ）給尼亞特認識，這人因祖國洛特被帝國所滅，一直想着找機會報仇，於是大伙兒一起乘上他的魔法船沉默之月（サイレントムーン），往遠處的費沙尼亞帝國出發。

STAGE 3 費沙尼亞王國

STORY



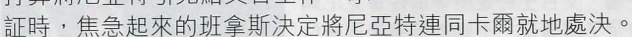
沉默之月號在自由都市被帝國燒毀的情景下離開了大陸，開始了其漫長的海上旅程，雖然路上大家奇跡地平安無事到達費沙尼亞大陸，卻在上岸的同時遇上基保奇拉的部下班拿斯（バーナサス），他要求尼亞特交出莎蓮娜，但就被尼亞特一口拒絕，於是他便告知各人這費沙尼亞國已答應和帝國合作，所以尼亞特在這裏亦只會是一名通輯犯，這時費沙尼亞的騎士團剛好來到，但他竟然説尼亞特是最近經常帶同魔物襲擊村落的人，對於剛上岸的尼亞特來説，當然不知道是甚麼一回事，但騎士團的隊長卡爾（カイ）卻已出手攻過來，兩人交手一輪後，莎蓮娜用她的舞令卡爾相信尼亞特等人沒有説謊，就在卡爾打算將尼亞特引見給艾古王作一求証時，焦急起來的班拿斯決定將尼亞特連同卡爾就地處決。





商店A發售物品一覧		
騎士殺手（ナイトキラー）	1000	直接・攻擊力+10
騎兵槍（ランス）	200	直接/間接・攻擊力+5

商店B發售物品一覧		
爪（クロー）	100	直接・攻擊力+3
手斧（ハンドアックス）	100	直接/間接・攻擊力+10
蜂蜜（はちみつ）	50	HP15回復
威士忌（ウィスキー）	500	復活・HP20回復



BATTLE

由於卡爾理解到尼亞特不是真兇，所以在這一戰中他是會加入成為同伴的，另外歐達巴亦會從這一戰開始參加戰鬥，他的特點是物理攻擊力及物理防禦力都很大，但移動力很低，而在攻擊時則會是間接攻擊有較大的殺傷力。

這一版的目標是打倒在右上角的綠貓（グリーン・キャット），而要到達他的所在地，則可選擇走上方或下方的路，其中在接近右下方的商店B時，附近是會出現四名LV 3騎士的，可用來增加戰鬥機會，至於這版的商店除了A店所出售的騎士殺手（ナイトキラー），全部都只是各人物的初期裝備，所以是沒有必要購買的。

AFTER BATTLE……

全滅敵人後，卡爾為對尼亞特的誤會致歉，並帶各人前往費沙尼亞城，至於歐達巴則因為一向習慣了海上的生活，所以來到陸地後反而有點「暈船浪」的感覺（暈地浪！？）……



STAGE 4 杜格迪

STORY



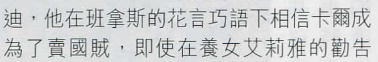
在前往費沙尼亞城的路上，歐達巴因為暈地浪而找着尼亞特不放，令各人都看得有點不好意思，這時前方傳來了一陣女孩子的慘叫聲，古蘭斯發現一名女孩子正被幾名帝國軍的士兵包圍，於是尼亞特便挺身而出擊退了這些士兵，原來這名女孩名叫艾莉雅，是卡爾所認識的人，這時由於帝國兵陸續出現，所以卡爾便叫她暫時和大伙兒一起行動。



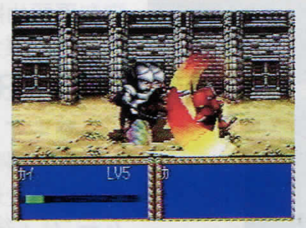
BATTLE

新加入隊伍的艾莉雅屬於神官的類型，由於她可以利用回復同伴的HP來增加經驗值，所以最好不要主動讓她參與戰鬥，以免搶去了其他同伴可以升級的機會。

這一版只有一間商店，在接近它上方的森林地帶時，是會出現數名初時隱藏了的弓箭手的；而當隊伍中有人接近圖版右下方的費沙尼亞城的時候，會遇上守着城門的重騎士杜格迪，他在班拿斯的花言巧語下相信卡爾成為了賣國賊，即使在養女艾莉雅的勸告下，杜格迪亦決心一戰，不過各位最好還是先將他身邊的兩名魔法使打倒，否則他便會為杜格迪回復HP，而且這些魔法使的殺傷力也是超乎想像的。



商店A發售物品一覽		
聖杖（ホーリーロッド）	300	直接／間接・魔法力+5
蜂蜜（はちみつ）	50	HP15回復
威士忌（ウィスキー）	500	復活・HP20回復
力之種（ちからのみ）	1000	攻擊力3 UP
可顧用傭兵		
工兵	1000	



AFTER BATTLE……

打敗杜格迪後，他還是不肯相信尼亞特等人，但在看過莎蓮娜的舞後，終於亦清醒過來，由於班拿斯早已逃掉，於是各人便先去會見艾古王，了解現時的情況。

STAGE 5 艾古王

STORY




艾古王看見尼亞特後，亦覺得他並非是壞人，這時尼亞特向艾古王說出自己父王打算利用莎蓮娜的舞來征服世界的企圖，艾古王於是便想前往會見尼爾特皇帝了解情況，不過亦答應帶同幾位過往和他並肩作戰的戰友一起以免各人擔心，而因為在費沙尼亞裏面沒有可作遠程航行的船，於是尼亞特便借了魔法船沉默之月給他。





在艾古王出發了後，某天突然有大群魔物向費沙尼亞的王都襲擊，留下來的卡爾等人於是馬上疏散平民及召集士兵出擊，而尼亞特亦覺得應助他們一臂之力。這時在離王城外不遠之處，艾古王的兒子薛飛路（シフェル）與女魔法使妮菲露（ネイフル）本想前往消滅魔物，但因為敵人數目太多而藥草又已經用盡，感到非常煩惱，但在會合了尼亞特等人後，薛飛路便決定繼續戰下去。



商店A發售物品一覽		
冰之劍（アイスソード）	1100	直接・攻擊力+12
火之杖（ファイヤーロッド）	1000	間接／廣域・魔法力+10
知識之書（ちしきのしょ）	1000	魔法力2 UP
藥草（やくそう）	100	HP 20回復
可顧用傭兵		
工兵	1000	
商店B發售物品一覽		
真珠之指環（パールリング）	800	直接／廣域・魔法力+10
聖杖（ホーリーロッド）	300	直接／間接・魔法力+5
蜂蜜（はちみつ）	50	HP 15回復

BATTLE

這一版除了薛飛路及妮菲露之外，上版的首領杜格迪亦會加入，薛飛路是位戰士型的人物，能力和尼亞特差不多，而妮菲露則是靠魔法力來作戰的人物，前者的弱點是防魔法力太低，後者則因為只有間接攻擊，沒法面對敵方的騎兵或步兵，加上兩人這時都只有LV 3，所以應小心地在這一戰中讓兩人升級，至於杜格迪則因為移動力太低，加上在後來的版面會離開隊伍，所以應減少他戰鬥的機會。



敵人主要會從三個方向來襲，雖然單靠卡爾及杜格迪已足夠應付來自上方的敵人，但亦不妨從主隊中調派一人前往支援，另一方面，在第7、第10及第14回合時，會各有6隻及8隻小妖從圖版左上及右下方出現，所以最好將這幾支部隊全滅後才與這版的首領假尼亞特（にせリアド）戰鬥。

AFTER BATTLE……

戰鬥結束後，尼亞特等人都相信怪物的出現是和華路迪斯帝國想征服世界的野心有關，不過因為想到艾古王的身邊有着多位善戰的戰士同行，所以他們仍覺得可以放心，於是便先回王城看看有沒有收到甚麼情報……

STAGE 6 出發

STORY



回到王城後，菲妮安先多謝尼亞特的相助，但她卻對尼亞特説失去了艾古王的消息，於是尼亞特便打算回到帝國看看發生了甚麼事情，不過因為在費沙尼亞內並沒有可前往帝國的船，尼亞古只好邊上路邊想辦法，由於從妮菲路口中得知有帝國的魔物潛伏在費沙尼亞北面的森林內，於是大伙兒便先往那裏去，希望可以從魔物的口中取得情報。

來到森林前面時，尼亞特遇上了費沙尼亞的騎士基利拿斯（ケイリナス田），他雖然表面上「口花花」，但卻看出了敵我兵力相差太大的問題，並想到可用火計來消滅森林中的敵人，縱使妮菲路説他的計策失敗居多，但這次就異常成功，在幹掉大部份敵人後，尼亞特要對付敵人的殘餘部隊了。









BATTLE

就如上版中所説的，杜格迪在這一版時已離開了隊伍，而新加入的基利拿斯則因為屬於移動力高的騎兵，所以會成為往後的主力部隊之一。

因應敵人的出現位置，這版在進軍時應將部隊分為兩支來前進，第一支部隊應越過前方的橋向圖版左上方前進，而另一隊則繞過下方的島先對付圖版左方的敵人才上前與另一隊會合去夾擊首領綠貓，不過要注意當來到圖版左方邊沿附近時，是會有一些隱藏了的敵人出現的。另一方面，當到了第14、18及22回合時，敵方是會各有一隊7隻的騎兵（LV3）從圖版上方出現作為增援的。

AFTER BATTLE……

戰鬥結束後，尼亞特他們捉到其中一名敵兵，雖然他不大合作，但在偉蘭卡的恫嚇下，終於令他乖乖地説出艾古王現時被軟禁在帝國的城砦內，原來這是帝國為進攻費沙尼亞而設下的計謀，而帝國先鋒部隊更已登陸了費沙尼亞東面的辛迪多（サンデッド田），由於那裏是白龍族的居所，為免白龍族被帝國所騙，大伙兒於是馬上出發了。

商店A發售物品一覽

物品	價錢	效果
雷之劍（サンダーソード）	1100	直接・攻擊力+12
冰之槍（アイスランス）	1000	直接/ 間接・攻擊力+10
聖杖（ホーリーロッド）	300	直接/ 間接・魔法力+5
炎之杖（ファイヤーロッド）	1000	間接/ 廣域・魔法力+10

商店B發售物品一覽

物品	價錢	效果
藥草（やくそう）	100	HP 20回復
威士忌（ウィスキー）	500	復活・HP 20回復

STAGE 7 白龍

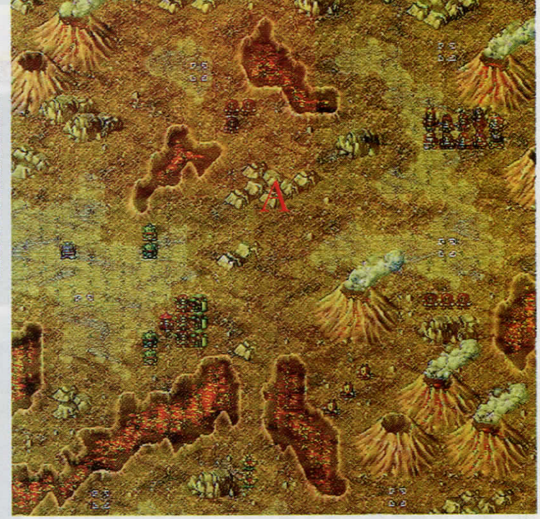
STORY



辛迪多是費沙尼亞內唯一的火山地帶，亦是白龍族的居所，不過當尼亞特他們來到時，卻沒有發現白龍，雖然大家都擔心白龍會否已遭到帝國毒手，但要解開這個謎，便要先打倒眼前的敵人……







BATTLE

這一版因為是在火山地區內作戰，所以圖版上是沒有商店的，而這一版最麻煩的地方，是圖版內可移動的範圍實際上有着不少限制，一些火山和岩石之間看似可以走過的路其實是封着了的，若走錯了的話，很多時會令兵力不夠集中而出現危險，而在離開始地點不遠的A點則隱藏了數隻幻石獸（ガーゴイル）。

當主角們前進到一定距離時，畫面左方出現了一頭小白龍列基特（リギット），在班拿斯的花言巧語下，牠誤會了尼亞特等人是想利用牠的力量在破壞之上，不過列基特的周圍會出現一些女箭手部隊，所以還是應先行解決她們，然後只要派部隊向列基特攻擊，戰鬥便會隨即結束。





AFTER BATTLE……

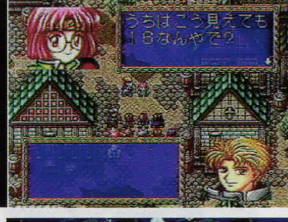
當尼亞特來到列基特面前時，牠一口咬定尼亞特是相侵佔這國家的，原來從前當她的母親與黑龍族的巨龍交戰時遇上了艾古王，由於艾古王不能容忍這兩頭巨龍的交戰令城市受破壞，於是便加以阻止，兩頭巨龍因為害怕艾古王手上的聖劍只有被迫停手，當黑龍離開後，艾古王送了王國東北方的荒地讓白龍居住，而白龍亦答應會世世代代保護費沙尼亞免受魔物的侵襲。

列基特在看見薛飛路之後，感覺到他就是艾古王的兒子，亦知道自己是錯怪了尼亞特等人，由於知道艾古王被帝國捉去，於是牠亦決定加入尼亞特的隊伍，另一方面，基利拿斯想到帝國既能讓如此大規模的部隊登陸，那麼應該是會有船停在附近的港口，於是大家便向着最有可能帝國登陸點的萊特古鎮出發。

STAGE 8 奪還

STORY







萊特古原本是費沙尼亞境內唯一的貿易港，但當卡爾等人來到時，這裏卻已被帝國軍佔領，這時他們剛好碰到一名被帝國軍捉着的女孩子，「逢女必啱」的基利拿斯於是衝上前表演了一幕英雄救美；救回來的是位戴眼鏡的小女孩杜莉絲（ドリス），正當隊中的其他女性批評基利拿斯連小女孩也不放過、而他亦陶醉在自己的光源氏計劃時，這位自稱「正義之SUPER PRETTY召喚士」的杜莉絲卻表示自己已是16歲的了……

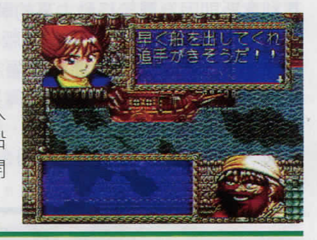
BATTLE

這一版開始主要會增加了列基特及杜莉絲這兩名新同伴，列基特由於會飛，在移動上會有一定的優勢，而且亦能使用噴火這種區域攻擊，至於杜莉絲則是以裝備的方法來改變所裝備的召喚獸，初期她擁有的召喚獸中，波利波利（ポレポレ）是回復用的，而火龍（サラマンダー）則是攻擊用的。

由於圖版上並沒有商店，途中亦不會有敵增援登場，所以基本上你只要向着敵人的所在地直衝便可，但因為這裏的首領地獄犬（ヘルハウンド）HP頗多，為免被牠反擊時重創，最好能利用尼亞特或古蘭斯的必殺技速戰速決。

AFTER BATTLE……

打倒了駐守的敵軍後，尼亞特等人登上了帝國的艦隻上，由於隊中有操船高手歐達巴，因此他們很順利便將船開動，開始了往帝國的旅程……



STAGE 9 海戰

STORY

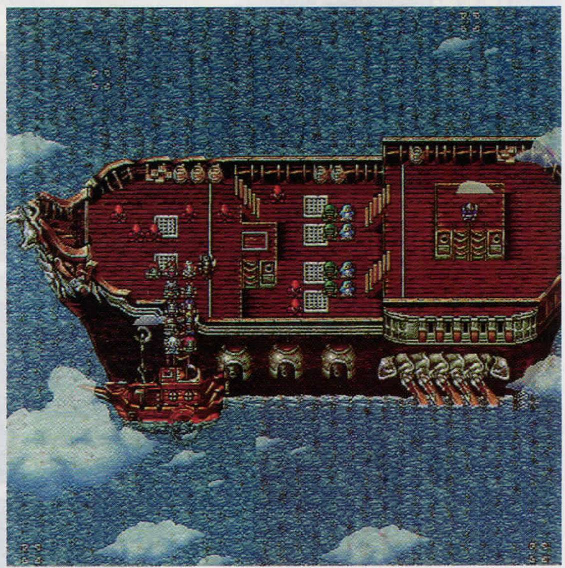


在海面上，尼亞特他們發現無數的帝國軍艦正向着他們這邊攻過來，大伙兒自知不論在數目或是海戰經驗上都是他們處於劣勢，這時基利拿斯似乎又再想出了好對策，不過因為他那種「遊花園」的説話方法，敵艦已經愈來愈接近了。



這支艦隊的指揮官，是曾和尼亞特一起在索魯迪（ゾルディン）將軍之下學習劍術的鯊魚域斯（ウェイス），暫且不理鯊魚學劍有甚麼用，總之他這次就是奉了皇帝之命前來取尼亞特性命的。這時基利拿斯向尼亞特發出指示，將船急速駛近敵人的主艦強行登上，在甲板上和敵人決一死戰。





BATTLE

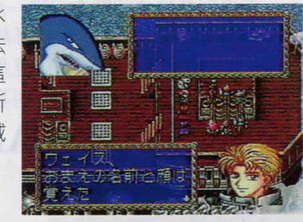
由於這次是進行海戰，面對的敵人亦相應地變成各種海洋生物，分別有龍蝦、烏龜及企鵝（……），至於在圖版方面，這一戰因為是在敵方的主艦上進行，所以一開始就已經會和敵人處於相當接近的距離，因此必需盡快消滅眼前的八爪魚部隊，以免到敵人的回合時被牠們有主動攻擊權。

這一戰的敵首領是在舵手位置的域斯，不過你並不需要和他戰鬥，因為只要你一向他使用攻擊的指令，便已經是達成了過版的條件……



AFTER BATTLE……

域斯對於基利拿斯自知不擅水戰，因而想出以突襲來決戰的做法頗感佩服，不過他亦早已料到有這可能，為了不讓尼亞特將船帶走，域斯寧願將船弄沉，而基利拿斯則其待與域斯再次一決高下的機會……



STAGE 10 記憶喪失

STORY



雖然尼亞特等人所乘的船被帝國弄沉，但他們卻很幸運地飄流到帝國領土內的岸邊，不過薛飛路、卡爾及歐達巴就和主隊失散了，而且尼亞特更似乎因為沉船時的衝擊而失憶，對眼前的事毫無印象，由於隊中最重要的人陷入這種狀況，其他隊員只好先帶着他上路，期望他的記憶會逐漸回復……

BATTLE



這一戰會在一個又長又窄的圖版中進行，因此也沒有甚麼戰術可言，隱藏的敵人仍是會在你接近該區時出現，由於之前連續數版也沒有商店出現過，在這裏應好好利用途中的商店來強化每個人的裝備，否則資金額超過65535時是會白白浪費的……

這裏的過版條件是和守在圖版最下方的索魯迪戰鬥，但正確來說是必須由尼亞特用必殺技「爆破劍（ブレイクストーム）」和他交戰才可，那麼其他人若向索魯迪攻擊的話又會如何呢？答案是無論你LV再高亦不可







能傷到他，而且攻擊的人亦大概會在他反擊時被幹掉……

不過，這裏卻隱藏着遊戲中的一個超大漏洞：因為只要你一日不以尼亞特向索魯迪攻擊是不會過版的，而他亦不會主動向你攻擊，加上用回復魔法的人並沒有MP的限制，而經驗值的計算方法又是以回復了的HP數目作標準，遊戲本身亦沒有TURN數的限制……於是只要派三人在索魯迪旁邊不斷送死再由回復系的人物替他們回復的話，大約每三個回合便可令那名回復系人物升一個LV，而在下亦沒有放過這機會，在這時先將莎蓮娜及杜莉絲升至上限的LV 60……



商店A發售物品一覽		
紅寶石指環（ルビーリング）	1600	直接/ 廣域 · 魔法力+15
白銀爪（シルバークロー）	500	直接 · 攻擊力+8
火炎槍（ファイヤーランス）	1000	直接/ 間接 · 攻擊力+10
生命之杖（ライブロッド）	500	直接 · 魔法力+10
商店B發售物品一覽		
草菇（マッシュルーム）	3000	體力5 UP
妖精之淚（ようせいのなみだ）	300	HP 40回復
水魚精華（すっぽんエキス）	800	魔法防禦力3 UP
鷹頭獅之羽（グリフォンのはね）	1000	敏捷度2 UP
可顧用傭兵		
工兵	1000	
陷阱兵	2000	
商店C發售物品一覽		
火炎劍（ファイヤーソード）	1100	直接 · 攻擊力+12
炎炎槍（ファイヤーランス）	1000	直接/ 間接 · 攻擊力+10
燃燒之杖（バーニングロッド）	2000	直接/ 間接/ 廣域 · 魔法力+15
波利波利（ポレポレ）	1000	直接 · 魔法力+10

AFTER BATTLE……

在尼亞特從華路家學來的必殺技「爆破劍」之下，索魯迪終於受傷，雖然他因此而先行撤退，但基利拿斯看得出索魯迪若然決心再戰下去的話，是有能力將他們全部殺清的。由於尼亞特在和索魯迪交戰時已恢復了記憶，所以大家便繼續上路前往找尋卡爾等人的下落。

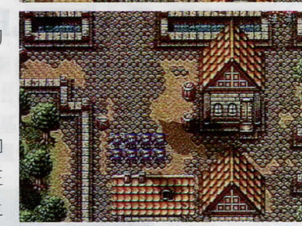


STAGE 11 商業之國傑多亞

STORY



進入了帝國領土後，尼亞特等人首先到達了商業之國，就在大家猜想這裏是否已被帝國佔領時，卻看到薛飛路被人從一間大屋帶出來，更高呼只要付120元便可買下他，薛飛路對於自己的價值連一柄長劍也不如似乎相當不滿，而妮菲露則上前將那名想賣掉薛飛路的人嚇退，將他救了回來。



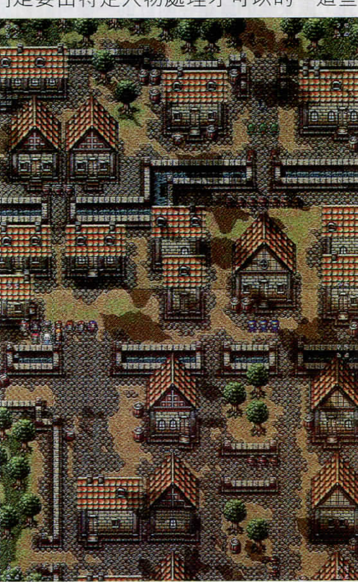
BATTLE

這一版在故事上可算是較為無聊的，而在戰鬥方面，你的目標是據守在圖版右上方的敵人將軍，而在途中則會有一隊8隻的忍者以及一隊2隻的小妖在圖版左下及左上出現作增援，他們就如其他版面的敵增援一樣會出現三次，而其中那支忍者軍團由於攻擊力很大，必須準備好足夠的軍力來抵擋。順帶一提，雖然在上一版可利



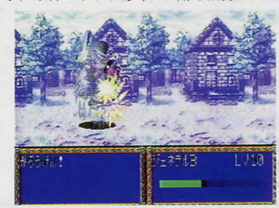


用那特別的方法替隊中某些人升至上限的LV，但這並非是代表可以靠這些人去應付餘下來的戰鬥，因為有些版面的戰鬥是要由特定人物處理才可以的，這些已升盡了LV的隊員只能視為是一些較難被擊倒的同伴吧。



AFTER BATTLE……

打倒這一版首領的將軍後，總算是將這裏鎮壓下來，不過因為仍未找到卡爾和歐達巴，所以便繼續往帝國的中心部份前進。



STAGE 12 杜洛伊亞攻城戰

STORY

沿着帝國南方攻進的尼亞特一行，來到了重要據點杜洛伊亞城（トロイヤ）的附近，幸好這裏的主力部隊因為要支援帝國而離城，令尼亞特等人只需應付有限數目的敵人，而對方亦知兵力有限，故打算採取籠城戰術，等帝國的支援到達時將尼亞特一伙人前後夾攻。另一方面，歐達巴原來被這附近的村民所救，他在答應村民從帝國手上保衛這杜洛伊亞後，便和尼亞特他們會合了……

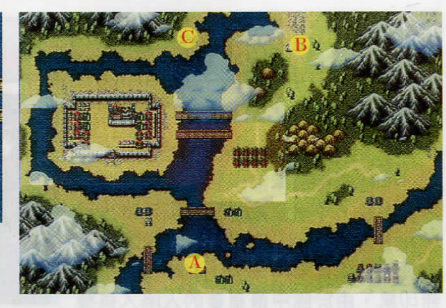


BATTLE

要通往目標所在的杜洛伊亞城雖然只有一條路可走，但途中卻可選擇利用上方或繞過左方的路，由於兩邊各設有一些商店，所以仍有必要將部隊分為兩隊來分頭前進，基本上往上方走的部隊是需較強的，因為他們除了要應付原本設在那區的敵人外，在第9回合時，圖版正上方是會有一隊8名的女箭手出現作敵方的增援，因此這邊會面對的敵人是多於另一邊數倍的。當消滅了城外的敵人後，跟着便可集合部隊攻向主城，雖然說只需打敗守着城門的將軍便可過版，但若想盡量爭取戰鬥機會的話，則最好利用一些有遠程攻擊的人物先擊倒城內的魔法使及女箭手，將那守城門的將軍留至最後才處理。

順帶一提，這一版的三間商店中，左上方的那間由於沒有陸地連接，所以是需要利用列基特可飛天的特性才可到達的（其實那裏亦沒有甚麼特別的東西發售……）。





AFTER BATTLE……

雖然是將守着城門的將軍打倒了，但尼亞特他們仍是沒有辦法攻進這城，這時基利拿斯想出了使用「木馬屠城記」的橋段，正所謂「橋唔怕舊、最緊要受」，守城的將軍卻又竟然中計，終於令尼亞特有機會問清楚杜洛伊亞城意向，原來這國家也是在迫不得已的情況下才協助帝國的，在莎蓮娜的舞姿下，這裏的巴列斯國王（パリス）了解到尼亞特他們的決心，讓他們通過了自己的領土。

商店A發售物品一覽		
知識之書（ちしきのしょ）	1000	魔法力2 UP
守護石（しゅごせき）	1200	物理防禦力3 UP
鷹頭獅之羽（グリフォンのはね）	1000	敏捷度2 UP
威士忌（ウィスキー）	500	復活．HP 20回復
可顧用傭兵		
工兵	1000	
陷阱兵	2000	
商店B發售物品一覽		
闊劍（ブロードソード）	500	直接．攻擊力+12
闊斧（ブロードアックス）	500	直接／間接．攻擊力+20
藍寶石指環（サファイヤリング）	2400	直接／廣域．魔法力+20
燃燒之杖（バーニングロッド）	2000	直接／間接／廣域．魔法力+15
商店C發售物品一覽		
火龍（サラマンダー）	1100	間接／廣域．魔法力+15
雷電槍（サンダーランス）	1000	直接／間接．攻擊力+12
妖精之淚（ようせいのなみだ）	300	HP 40回復

STAGE 13 雪之國傑尼比亞

STORY

帝國對尼亞特他們的行動並非坐視不理，他們很快就已經編成了討伐軍，只是尼亞特他們仍未知道……這時他們來到了一座高山前面，由於正下着大風雪，所以大家便先到了途中遇上的一間小屋休息。晚上的時候，尼亞特和偉蘭卡走到屋外，原來他們就是在附近的一條村莊初次相遇的，當時莎蓮娜看出了偉蘭卡內心的孤獨，並和尼亞特一起成為了他的朋友，令他的人生有所改變……

就在此時，突然發生了強烈的雪崩，尼亞特醒來時只發現偉蘭卡一人，而班拿斯則已率領部下包圍着他們兩人，但卡爾卻竟然在這時出現，原來他一直跟蹤着班拿斯以求得知尼亞特等人的下落，這時其他同伴亦已經趕到，杜莉絲本來以召喚魔法將敵人消滅的，但卻失手召了一名雪女出來，班拿斯眼見對手愈來愈多人，趁機先退到後方去了……



商店A發售物品一覽		
雷電槍（サンダーランス）	1000	直接／間接．攻擊力+12
生命之杖（ライブロッド）	500	直接．魔法力+10
燃燒之杖（バーニングロッド）	2000	直接／間接／廣域．魔法力+15
妖精之淚（ようせいのなみだ）	300	HP 40回復
商店B發售物品一覽		
雙手劍（バスタードソード）	700	直接．攻擊力+16
闊身斧（ブロードアックス）	500	直接／間接．攻擊力+20
白銀槍（シルバーランス）	1000	直接／間接．攻擊力+12
可顧用傭兵		
工兵	1000	
陷阱兵	2000	
商店C發售物品一覽		
闊劍（ブロードソード）	500	直接．攻擊力+12
藍寶石指環（サファイヤリング）	2400	直接／廣域．魔法力+20
火龍（サラマンダー）	1100	間接／廣域．魔法力+15
妖精之淚（ようせいのなみだ）	300	HP 40回復

BATTLE

海戰時的同伴終於也再度齊集，而且還多了一名雪女加入成為同伴，她的攻擊方法是使用雪人作直接或間接攻擊，看起來相當可愛。

這一版最麻煩的地方，是圖版上積滿了雪，令各人的移動速度大減，只有騎兵或有飛行能力的人才可每次移動超過一格，所以雖然圖版本身不大，但卻要花你不少時間才能攻到上方。

當隊伍中有人接近商店B的時候，會進入一段EVENT場面，一名叫莎古露絲（サークルス）的女孩被帝國軍的兵士包圍，基利拿斯出手相助後，她主動提出和尼亞特同行，倒是偉蘭卡發覺到她奇怪地會知道尼亞特的名字……但無論如何，這莎古露絲絕對是今後的主要人物，因為她擁有着可令已行動的部隊再次行動的能力。



AFTER BATTLE……

戰鬥結束後，一名士兵前來告知尼亞特因他的關係，帝國各地都開始出現了反帝國的動亂，而那士兵的祖國巴拉基（パラケル）亦是其中之一，但現在卻被帝國所包圍，雖然明知有可能已經太遲，但尼亞特及其他同伴仍決定趕去盡力替當地解圍。





STAGE 14 死鬥巴拉基城

STORY



由於尼亞特引發多個國家反亂，令帝國沒有能力分出兵力去對付尼亞特他們，但相反這亦給了一個機會帝國去對付這些叛亂份子。魔導之國巴拉基雖然引發了大規模的動亂，但卻反被帝國的大軍鎮壓，當尼亞特他們來到時，只見到無數包圍着巴拉基城的帝國軍。

BATTLE



雖說這一版的目的是將敵方的將軍打敗，但在戰略上則應先留在開始地點稍下之處，只派約三個部隊越過右方的橋向下方進軍，因為在第6及第9回合時，敵人是會各有一支由9隻地獄犬所組成的部隊出現的，若戰鬥力高又走得快的人進軍速度過快，很可能會令留在後面的人無法應付這些增援。當消滅了圖版上的大部份敵人後，跟着便可派其中一支部隊從城的後方潛入，在巴拉基城內，基利拿斯想到可利用莎蓮娜的舞引開帝軍的注意，再派另一支部隊前往毀掉附近的水壩來消滅帝國軍，城內著名的老召喚士歐迪拉（アルデナーラ）亦決定參與毀壞水壩的行動，而城中的長老則送了一具龍鞍給薛飛路，讓他可乘在列基特的背後出戰。





戰鬥跟着再度展開，雖然尼亞特成功引開了帝國的注意，但就只有8名同伴留下來應付城門前的敵軍，在擋住了5個回合後，河水終於湧至，將敵軍全部沖走，原來薛飛路他們在水壩附近遇上了敵人的伏兵，因此才浪費了不少時間，現在只要把餘下來的敵將及少數殘餘部隊殲滅便可順利過版。

商店A發售物品一覽		
妖精之淚（ようせいのなみだ）	300	HP 40回復
可顧用傭兵		
工兵	1000	
陷阱兵	2000	
商店B發售物品一覽		
雙手劍（バスタードソード）	700	直接・攻擊力+16
白銀槍（シルバーランス）	1000	直接／間接・攻擊力+12

AFTER BATTLE……

戰鬥結束後，歐迪拉主動提出和尼亞特同行，這當然是求之不得了，而尼亞特則向長老查問有關基杜尼族（ケントゥーネ）的事，在得知莎蓮娜是這族的人後，長老便叫他們前往東面森林內的溪谷之村。

STAGE 15 基杜尼族

STORY



當尼亞特他們進入森林時，發現了一隻倒在地上的妖精，基利拿斯如常地前去搭訕，原來這女孩名叫絲娜莉（シュナリー），是負責保護這森林的妖精，正當尼亞特向她查問有關基杜尼族的事情時，班拿斯突然出現，說基杜尼族因為不服從帝國而受到懲罰，不過他說完這番話便很快離開，只留下了大批魔物讓尼亞特應付……





BATTLE

新增的絲娜莉是位以弓箭來攻擊的人物，她的優點是有一定的移動速度，不過因為等級和主戰系的人物已有一定差距，所以或許會很難用得上，至於薛飛路由這版開始（其實應說是上版的後半段）會和列基特合計作一個部隊來計算，但行動時要小心因他的移動力太高，很容易是會與大隊分散的。

這版的難處仍然是因地形關係導致部隊的前進速度極慢，所以可採用和STAGE 13類似的戰略，挑選一批行速較快的人作主戰部隊，對其他人則作放棄態度，以免要花太多時間在那些根本沒機會參與戰鬥的部隊身上，但這一版最重要的地方其實是要利用商店B所出售的幸運之鞋來提高主要人物的移動力（上限是16），這樣的話，每版所花的時間也可以減少一些……

商店A發售物品一覽		
藍寶石指環（サファイヤリング）	2400	直接／廣域・魔法力+20
復生之杖（リライブロッド）	1000	直接／間接・魔法力+15
奔雷犬（ライジングドッグ）	1200	直接／廣域・魔法力+10
妖精之淚（ようせいのなみだ）	300	HP 40回復
可顧用傭兵		
工兵	1000	
陷阱兵	2000	
商店B發售物品一覽		
鋼劍（スチームソード）	1300	直接・攻擊力+20
龍槍（ドラゴンランス）	1000	直接／間接・攻擊力+15
炎之杖（フレイムロッド）	3000	間接／廣域・魔法力+20
幸運之鞋（こううんのくつ）	3000	移動力2 UP

AFTER BATTLE……



雖然尼亞特將敵軍的將領打敗了，但村裏的人亦已被他全部殺清，正當大家以為已失去了關於破亡之舞的線索時，莎蓮娜感到村外的一株大樹有着神秘的力量，而尼亞特等人更被一道強光吸進了大樹之中……



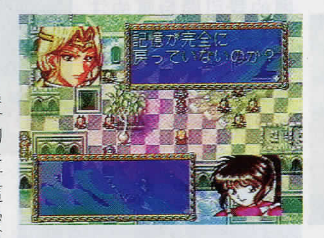
STAGE 16 破亡之舞

STORY

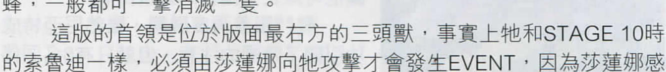


在大樹之內，眾人遇上了一名神秘的男子，他說莎蓮娜其實是基杜尼族族長的女兒，只是因為要逃避某些勢力才於14年前將她送到附近的村莊，雖然莎蓮娜想問他有關破亡之舞之事，但這人卻要莎蓮娜先打敗這裏的三頭獸才肯告訴她。

BATTLE



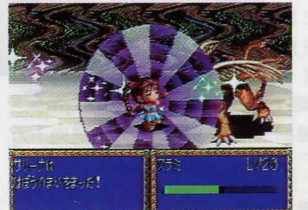
這一版的特點是各人物的開始位置是分散在圖版各處，對於一些LV不高的人物會很難應戰，所以應盡快消滅附近的敵人再支援那些較弱的同伴。幸好這一版的嘍囉敵人全是HP不多的殺人蜜蜂，一般都可一擊消滅一隻。



這版的首領是位於版面最右方的三頭獸，事實上牠和STAGE 10時的索魯迪一樣，必須由莎蓮娜向牠攻擊才會發生EVENT，因為莎蓮娜感到自己的舞對這敵人無效，所以便決定以自己的性命為賭注，嘗試使用另一種舞，終於她也成功領悟出「破亡之舞」，將這三頭獸打敗了。



AFTER BATTLE……



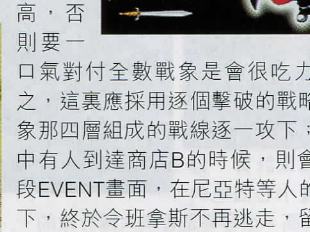
打敗了三頭獸後，眾人發覺牠竟然是版面開始時出現的那位神秘人拉勒斯（ライナス）所變的，他告知莎蓮娜破亡之舞是用來令善惡勢力取得平衡的神之契約，而基杜尼族的使命是在當任何一種勢力過強時使用破亡之舞令一切重新開始，現在莎蓮娜已繼承了這舞，拉勒斯的任務亦已告一段落……

STAGE 17 可憐的大象

STORY

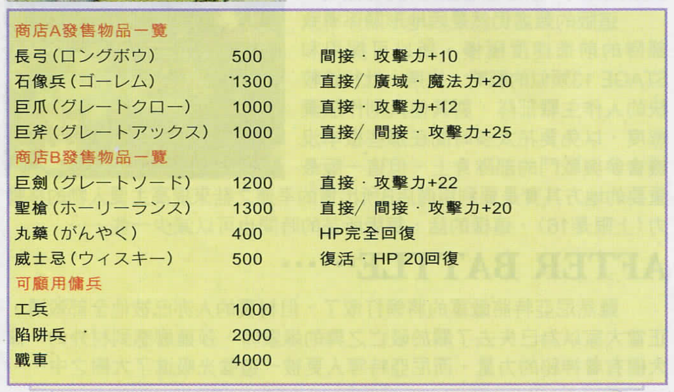
當尼亞特等人回到地上時，班拿斯竟然已知道莎蓮娜學會了破亡之舞的事，而他更準備了一支戰象部隊來對付尼亞特等人，而尼亞特他們對於班拿斯能準確地派兵伏擊亦開始覺得有點不對勁……

BATTLE



這版的敵人是二十多頭戰象兵，牠們的特點是對物理攻擊的防禦力很高，所以一般來說也要在受到兩次攻擊後才會被打倒，幸好他們的移動力不算太高，否則要一口氣對付全數戰象是會很吃力的，總之，這裏應採用逐個擊破的戰略，將戰象那四層組成的戰線逐一攻下；當隊伍中有人到達商店B的時候，則會進入一段EVENT畫面，在尼亞特等人的激漲法下，終於令班拿斯不再逃走，留下來與尼亞特他們決一死戰，這時可先購入商店中出售的物品，然後才以尼亞特的必殺技速戰速決。

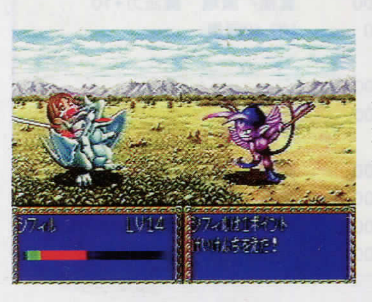




商店A發售物品一覽		
長弓（ロングボウ）	500	間接・攻擊力+10
石像兵（ゴーレム）	1300	直接／廣域・魔法力+20
巨爪（グレートクロー）	1000	直接・攻擊力+12
巨斧（グレートアックス）	1000	直接／間接・攻擊力+25
商店B發售物品一覽		
巨劍（グレートソード）	1200	直接・攻擊力+22
聖槍（ホーリーランス）	1300	直接／間接・攻擊力+20
丸藥（がんやく）	400	HP完全回復
威士忌（ウィスキー）	500	復活・HP 20回復
可顧用傭兵		
工兵	1000	
陷阱兵	2000	
戰車	4000	



AFTER STORY……



班拿斯雖然很清楚尼亞特他們的事，但卻對自己的事毫不了解，即使在他敗於尼亞特時，他仍是不明白自己為何會輸……



STAGE 18 羅德島

STORY

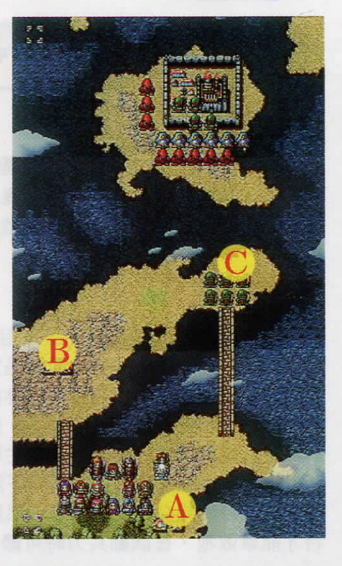


在繼續前往帝國的路上，尼亞特來到了浮島羅德島(ロードス)的附近，而且負責守衛島上城堡的，正是當日曾在海上交手的鯊魚域斯，牠這次收到索魯迪將軍的正接指示，要牠守住這裏，尼亞特亦知道在海上作戰是不可能勝得了域斯的，這時薛飛路試圖和列基特一起從空中攻向浮島，但卻險些被敵方的對空部隊擊落，這時尼亞特想到可請求附近的居民建一路連接大陸與浮島，然而必須先將眼前的敵人打敗才可……

商店A發售物品一覽		
白銀劍(シルバーソード)	1000	直接・攻擊力+22
豎琴(ハーブ)	500	直接・魔法力+30
鷹頭獅之羽(グリフォンのはね)	1000	敏捷度2 UP
鑽石指環(ダイヤリング)	3000	直接/ 廣域・魔法力+25
可顧用傭兵		
工兵	1000	
陷阱兵	2000	
戰象	3000	
戰車	4000	
商店B發售物品一覽		
聖槍(ホーリーランス)	1300	直接/ 間接・攻擊力+20
復生之杖(リライブロッド)	1000	直接/ 間接・魔法力+15
火炎之杖(フレイムロッド)	3000	間接/ 廣域・魔法力+20
巨像兵(ゴーレム)	1300	直接/ 廣域・魔法力+20
商店C發售物品一覽		
巨劍(グレートソード)	1200	直接・攻擊力+22
巨斧(グレートアックス)	1000	直接/ 間接・攻擊力+25
巨爪(グレートクロー)	1000	直接・攻擊力+12
長弓(ロングボウ)	500	間接・攻擊力+10

BATTLE

這一版可分為兩個部份來進行，首先你要派部隊將守在商店C附近的敵人消滅，這樣歐達巴便會前往商店中請求這裏的居民將海面填平，令尼亞特等人可利用陸路攻向浮島，而幾位有飛行能力的隊員亦可同時經海面飛往浮島加以支援，總之只要將守在城內的域斯打倒便可過版。



AFTER BATTLE……



在尼亞特等人的攻擊下，域斯被打敗了，但牠並沒有為此而怨恨尼亞特，牠只是希望自己可以像尼亞特那樣有一班好同伴……

STAGE 19 隧道

STORY

在通往帝國的路上，有一段隧道是必須經過的，但現在這裏就有着大群魔物在等待尼亞特他們的到來……

BATTLE

事實上，當遊戲來到這裏時，相信各位都已經是將戰鬥交由隊伍中的其中數人來處理的了，而這一版在戰略上則沒有甚麼特別之處，只要以移動力高的隊員不斷往前走(當然要這人有一定戰力才可)，便可將途中遇上的敵人全數消滅。而當尼亞特等人來到圖版上方時，他們會重遇基保奇拉，但他並沒有親自出馬，只是派出了被他操縱着的艾古王，當你把艾古王打敗後，戰鬥便會結束。



AFTER BATTLE……

擊敗艾古王之後，莎蓮娜利用自己的舞令艾古王清醒過來，復原後的艾古王和尼亞特等人一起救出了其他仍然被果的英雄，但他知道自己剛復原的身體是幫不了尼亞特的，因此他將聖劍交托給薛飛路之後便和其他人先回費沙尼亞，希望能在其他方面支援尼亞特他們。

STAGE 20 師弟

STORY

離開隧道後，等待着尼亞特的是索魯迪將軍所率領的大部隊，雖然尼亞特很希望他能加入自己的行列，但身為帝國將軍的索魯迪就似乎只能以戰鬥來與尼亞特作一了斷……

BATTLE

這一戰在開始時，隊伍的出現地點是會分為左右兩隊的，由於商店A附近以及商店B、C之間的森林都隱藏了不少敵方的忍者，所以除非你是派了很強的隊員前往，否則是很可能一去不返的……在第5回合時，敵方會有一支8隻的LV16騎兵從版面右下方出現，因此應留下適量的軍力來對抗，另一方面，由於這是遊戲中最後一次有出售幸運之鞋及守護石等提高隊員基本能力值道具的版面，所以應盡量將手上的錢全用來購買，集中提高其中數人的能力值，否則是很難和以後的敵人交手的。

商店A發售物品一覽		
水魚精華(すっぽんエキス)	800	魔法防禦力3 UP
知識之書(ちしきのしょ)	1000	魔法力2 UP
力之種子(ちからのみ)	1000	攻擊力3 UP
草菇(マッシュルーム)	3000	體力5 UP
可顧用傭兵		
工兵	1000	
陷阱兵	2000	
戰象	3000	
戰車	4000	
商店B發售物品一覽		
旋律之豎琴(メロディハープ)	1200	直接/ 間接・魔法力+70
守護石(しゅごせき)	1200	物理防禦力3 UP
聖靈藥(エリクサー)	800	復活・HP完全回復
幸運之鞋(こううんのくつ)	3000	移動力2 UP
商店C發售物品一覽		
神槍(ゴッドランス)	1500	直接/ 間接・攻擊力+25
星之杖(スターロッド)	3200	直接/ 間接/ 廣域・魔法力+30
劍客(ソードマン)	2000	間接/ 廣域・魔法力+25
白銀弓(シルバーボウ)	1200	間接・攻擊力+15

這版的首領是索魯迪，對付他時記得要由尼亞特使用必殺技「爆破劍」才會有效。

AFTER BATTLE……



打敗索魯迪之後，他終於肯說出自己的心意，原來他亦知道皇帝已經變了，但他能做的就只有將爆破劍傳授給尼亞特，臨終時他忠告尼亞特要小心基保奇拉，可惜在說到一半時他就已經斷氣了……



STAGE 21 帝都華路

STORY

帝國華路是個有堅固城牆包圍着的要塞都市，對於尼亞特來説，現在竟然要和同伴一起向這地方進攻，實在令他有很大感觸……





BATTLE

在圖版上雖然這和第一版是相同的，但因為第一版的時候只會在城鎮內作戰，所以這次的移動範圍是實際大了不少的，這一版雖然沒有聯群出現的敵人增援，但在多個森林內卻隱藏着敵人的士兵，大概只要正常地前進的話便會遇上他們的了。這版要小心的地方，是守在王城前面的數隻紅貓魔法使，由於這邊的主戰人物一般也是魔法防禦力較低的，所以很可能會在意想不到的情況下陷入苦戰，至於這版的首領是當日與列基特母親交戰過的黑龍，然而這並非代表你一定要派出列基特才能擊敗牠，在調動兵力時可節省一些工夫。





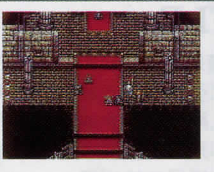
商店A發售物品一覽		
生命指環(ライブリング)	3000	直接・魔法力+12
復原之杖(リカバーロッド)	1500	直接/ 間接・魔法力+25
丸藥(がんやく)	400	HP完全回復
聖靈藥(エリクサー)	800	復活・HP完全回復
可顧用傭兵		
工兵	1000	
陷阱兵	2000	
戰象	3000	
戰車	4000	
商店B發售物品一覽		
神槍(ゴッドランス)	1500	直接/ 間接・攻擊力+25
聖弓(ホーリーボウ)	2000	間接・攻擊力+30
旋律之豎琴(メロディハープ)	1200	直接/ 間接・魔法力+70
龍(ドラゴン)	3000	間接/ 廣域・魔法力+30
商店C發售物品一覽		
幸運爪(ラッキークロー)	2000	直接・攻擊力+10
幸運斧(ラッキーアックス)	2000	直接/ 間接・攻擊力+20
雷杖(サンダーロッド)	3600	直接/ 間接/ 廣域・魔法力+32
聖靈藥(エリクサー)	800	復活・HP完全回復

AFTER BATTLE……

好不容易才將守城的敵兵打敗時，敵人的增援部隊卻已經趕到，其數目之多令基利拿斯亦束手無策，就在眾人感到絕望的時候，艾古王帶領着那些反抗帝國的國家的部隊出現，替尼亞特擋住了這批敵人，讓他們進入皇宮對付尼爾特皇帝。

STAGE 22 泰加拉

STORY





這一版並沒有序章故事，一開始便已經是戰鬥狀態，這裏的敵人以忍者為主，由於他們的命中率很高，所以一些平常很少被擊中的部隊也會有受傷的可能，而在前進的途中，左右兩方亦會再有一些忍者出現作增援，這些敵人大可留給那些移動速度不高的部隊來處理，讓前方的人物繼續前進。

當打倒了最上方的敵將後，尼亞特的哥哥泰加拉會率領部隊出現，這時你要先打倒這支部隊中的另一位將軍，這樣泰加拉便會出現和尼亞特決一死戰……



AFTER BATTLE……

就在尼亞特和泰加拉交手前的一刻，莎古露絲突然衝出來制止兩人，原來她是泰加拉的愛人，為了調查尼亞特他們的動靜才混入尼亞特的隊伍中當間諜的，至於泰加拉亦因為身負重病而沒法再支持下去，臨死前他將自己那柄華路之劍交了給尼亞特，請他用這劍將尼爾特皇帝殺死，令他的靈魂得以解脱……





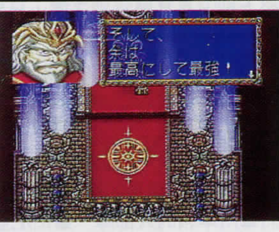
STAGE 23 皇帝

STORY

進入皇宮大殿的尼亞特遇上了基保奇拉，但基保奇拉仍沒打算和尼亞特交手，只是將外貌已變成怪物一般的尼爾特皇帝召了出來，尼爾特看來很滿意這種充滿力量的狀態，更游説尼亞特加入他的行列，然而對尼亞特來説，他現在可盡的孝義，就是親手將自己的父皇殺死……







BATTLE

由於上一版的最後莎古露絲為阻止尼亞特的兄弟相殘而死，所以從這一版開始是會少了她的部隊的。這版的範圍不算太大，一開始時可先將部隊分為左右兩隊來前進，在接近尼爾特皇帝時，要注在兩旁的藍色光柱下是有幾名敵兵的，因此最好先派人幹掉他們才向尼爾特攻擊。

當尼亞特最初向尼爾特攻擊時，由於他擁有再生能力，所以是不會有很大收效的，但在敵方的回合時，這種能力卻突然消失，令尼亞特很輕易就將自己的父皇打敗了……



AFTER BATTLE……

尼爾特被打敗後，身體回復了本來的樣子，他很後後悔自己的所作所為，並請求尼亞特親手將他了斷……

STAGE 24 不死

STORY



打敗皇帝後，尼亞特等人來到了皇宮的上層追擊基保奇拉，而基保奇拉對於班拿斯及尼爾特等相繼被打倒似乎相當不滿，現在他派出了手下的最後一位將軍來對付尼亞特……

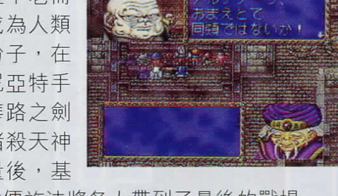


BATTLE

老實說，這版是沒有甚麼戰略可言的，因為前進的路線只有一條，反而是若你想加快戰鬥速度的話，很可能會將幾位移動速度高的人衝得很快，但因為敵人的攻擊力不弱，所以若發覺HP出現危險時就應先行後退，讓那些有回復能力的人物替他復原後才回到前線。

AFTER BATTLE……

打倒了這裏的將領後，基保奇拉終於出現，原來他和歐迪拉同樣是太古時代創造神創造出來的100位天神之一，只是歐迪拉歐迪拉寧願放棄長生不老而選擇成為人類的一份子，在知道尼亞特手上的華路之劍擁有諸殺天神的力量後，基保奇拉便施法將各人帶到了最後的戰場……







STAGE 25 基保奇拉

STORY

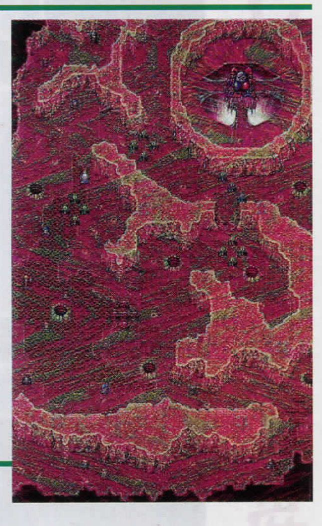
當尼亞特等人回復知覺時，發覺自己正身處在一個不熟悉的空間，這裏原來是基保奇拉的體內，原來他的目的是要破壞一切及令自己長生不老，但要擁有長生不老的身體，便需要有皇帝這種特殊的血統才可維持，而他亦將自己強大的力量送給尼爾特作為禮物……基保奇拉說罷便派了大群小基保奇拉與尼亞特作最後一戰……



BATTLE

終於也是最後一戰了，這裏最麻煩的，當然是各隊員的開始地點被分散在圖版各處了，由於他們之間被那些小基保奇拉分隔着，所以首先要做的是確定自己的主戰在那些位置，再分配他們去支援那些受圍困的同伴。

當尼亞特他們接近基保奇拉本體所在之處時，歐迪拉會利用自己最後的力量毀掉那裏的牆壁，但當尼亞特擊傷了基保奇拉一次後，卻沒有辦法再令他受傷了，這時莎蓮娜想到或許可利用破亡之舞，於是你便要調動她來到基保奇拉面前作出最後一擊……



ENDING

◆打倒基保奇拉後，薛飛路回到了費沙尼亞，雖然艾古王希望他開始學習當國王的應有知識，但薛飛路就寧願去找尼亞特看看他現在怎樣，而妮菲露和艾莉雅亦跟了他一同起行……



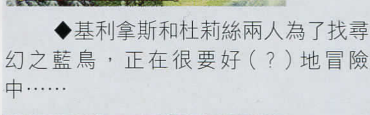
◆列基特為了守約而回到辛迪多，替費沙尼亞抵擋外敵的入侵……



◆卡爾和杜格迪這對忘年之交在戰後仍是很好的朋友，只是杜格迪有點在意卡爾是否對自己的養女艾莉雅有意……



◆喜歡了偉蘭卡的絲娜莉在戰後死纏着他不放，成為了華路迪斯鎮的「名勝」之一……



◆基利拿斯和杜莉絲兩人為了找尋幻之藍鳥，正在很要好（？）地冒險中……



◆歐達巴戰後在羅德島的鎮上轉行當了漁夫，但在附近的城鎮中仍是相當有名。



◆尼亞特在戰後就任為華路迪斯帝國的皇帝，與各國簽定了互不侵犯條約，而且他更娶了莎蓮娜為妻，過着幸福的日子……





惡魔城X——月下之夜想曲

文：魔城城主AMAKUSA

PS

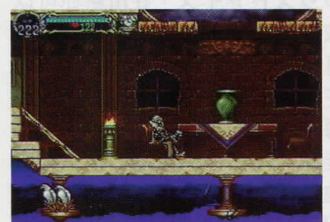
ACT MEM

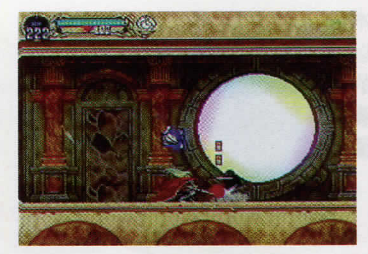
製造商：KONAMI
發售日：發售中
售價：5800日圓
記憶：1 BLOCK
容量：CD-ROM

參章——崖側外壁



阿魯加到達了崖側外壁，往下走到A點，可以斬破左方的牆，取得うまいにく；另外，在A點下方的一度閘，是要在阿魯加化成霧的時候才可以進入的，遲一些再進入這裏吧！往下走到了B點，在左方的望遠鏡前按↑，可以望到在海上有一些魚在跳，有時候亦可以看到一隻小船在海上，但是由於沒有甚麼特別，所以阿魯加還是走到右方的椅子旁按↑座下，稍作休息，座了一會兒，看見一隻白鴿正在左下方的雀巢中孵蛋，若各位在牠每次孵完蛋後，離開這一個畫面，再次座在椅子上看，不斷的重複的話，是可以看到蛋中的鴿子孵化的；在觀看隃一輪鴿子後，還是照原路往上走吧；到達了C點，有一些拿着斧頭的武士向你攻擊，只要看清楚他投





出斧頭是上方還是下方，就可以把他輕易擊倒；一直走到了D點，是會有一個與阿魯加一模一樣的人出現，他並且十分善長投擲武器，所以在一遠距離的時候，就要十分小心他的飛道具了，不過若各位擁有着輔助武器——計時器的話，是可以令到他不能動彈的，在那一個時候就可以給他重創了，當把他打敗了之後，可以取得LIFE MAX UP；往右方走到E點，可以取得武器ガラディウス，再往右方走，在F點處可以取得LIFE MAX UP，不過在跳的時候要十分小心，否則會很容易跌到下方的缺口，那時又需要再跳過了；往上走到G點，可以進入下一個目的地。



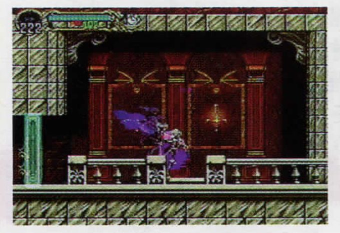
肆章——藏書庫

當阿魯加走到了藏書庫，便一直往左方走，可以在H點找到どうのむねあて；然後回原路走到J點，往上方走可以去到一處新的地方，照着這一條路一直到I點，可以找到阿魯加的爺爺，阿魯加問他能否幫他一把，爺爺説沒有理由知道阿魯加要去對付德古拉亦要助他的，但阿魯加説他會給爺爺適當的報酬的，爺爺便立即答應了（筆者按：甚麼叫人性盡表現？這就是了！），於是阿魯加可以在他的身上購買到一些道具、武器及防具（物品購入），賣出一些寶石（寶石賣卻），得到一些戰術的指導（戰術指南）及怪物的資料（怪物圖鑑），其中的魔導器アンロックジュエル及惡魔城地圖しろのちず最為重要，一定要立即購買，否則是會有許多地點去不到的，當一切都購買了後，就可以回原路走到K點，取得妖精之書，當一切都完成了之後，就可以回到大理石之廊下的L點，在那裏的高台上踏幾下，就可以開啟M點及N點下方的路，在M點可以取得アタックポーション及マジカルチケット，而在N點就可以到達新的地點——地下水脈。









伍章——地下水脈

當一進入地下水脈時，在左上方有一顆寶石是取不到的，因為各位還未取得兩段跳，所以暫且放下去取的念頭吧！到達了O點時，會發現有左方及下方的分支點，但其實兩邊都是一樣的，筆者選了先往左方的路行，在P點可以取得HEART MAX UP，而且在這裏左方的牆是可以打破的，進入Q點可以取得バンダナ，再次回到O點往下走，可以到達一處四周都一片漆黑的R點，各位可以先往S點，在左下方斬地下，就會會有一條新的路往下方了，在T點可以跳下水中

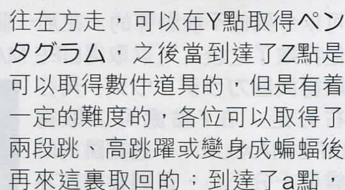




在這裏可以取得ベニテングダケ，然後各位可以再往V點，取得うまいキノコ，往W點進發，可以在那裏取得LIFE MAX UP；取得ナックル，當然各位是有足夠的能源的話；由於這裏沒有任何的交通工具可以戴阿魯加到達另一邊，所以還是離開這裏吧；回到R點後，往左方可以U點，



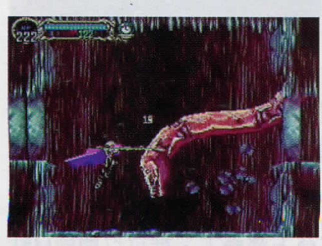
回到X點，是可以看到有一個木箱的，把它往左方推盡，就可以封着去水的地方，那麼左上方的路就沒有人會阻欄着你了，這裏還可以取得うまいキノコ；繼續





往左方走，可以在Y點取得ペンタグラム，之後當到達了Z點是可以取得數件道具的，但是有着一定的難度的，各位可以取得了兩段跳、高跳躍或變身成蝙蝠後再來這裏取回的；到達了a點，





可以取得LIFE MAX UP，再往左方走到b點可以取得うまいキノコ，回到c點，可以看到一位船夫，他並且說可以帶阿魯加到達對岸，於是阿魯加乘座他的船到達d點，進入e點可以取得魔導器——人魚之像；回到b點往左方走，可以回到城的入口，在f點可以取得LIFE MAX UP，各位還可以踏下那一個腳踏，開啟那一度閘；再次回到S點下方的地帶，由於取得了人魚之像的關係，所以在T點可以看到另一位船夫了，他同樣可以戴阿魯加到達對岸，在g點可以取到ホーリーシンボル，這樣在以後的旅程中，下水都不會損耗半點能源了；在回程時可以在h點取得LIFE MAX UP，在i點亦可以取得オ





ニキス，j點亦可取得エクスポーション，之後回到S點，往k點進發，這裏有一條大蛇需要應付，但牠的實力是低得非常，各位應不需要損耗半點能源，就可以把牠解決，之後往右方走，就會到達一處有水不斷湧入的地方，各位不需要慌張，因為這時候的阿魯加是不怕水的，在l點可以取得レジストアイス，在m點亦可以取得シミター，跳上了上一層，可以在n點取得うまいにく，往左方走，是需要與一隻巨大非的海獸決戰的，各位可以消耗一些能源，站在牠的後方，不停的向牠攻擊，這就不需害怕打不到牠了，當把打敗了，就可以取得LIFE MAX UP，並且進入o點取得インビジブル，走回原路下水到p點，可以取得トンファー，在q點亦可以取得セィラム及LIFE MAX UP，之後各位亦可以到瀑布處的r點及s點取得うまいキノコ及ベニテングダケ；向t點進發可以遇到久別重逢的瑪莉亞，瑪莉亞說：「又再遇到你了，阿





魯加。」阿魯加：「妳好像是叫做瑪莉亞吧。」瑪莉亞：「你依然是十分冷漠；這一座建築物改變了，和以前的不同了。」阿魯加：「唔……德古拉城是一座黑暗的建築物，形態是沒有規限的。」瑪莉亞：「啊！那麼之前的知識幫不到我了，唯有另想辦法了，多謝你！」說罷，瑪莉亞便走了。

陸章——禮拜堂

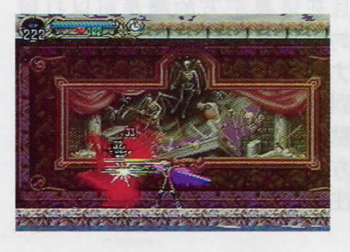
到達了禮拜堂，在u點可以取得アクアマリン，之後不停往右上方走，可以去到v點找到一把巨大的劍，它是會呼喚出一大堆劍來向阿魯加攻擊的，各位的最佳攻擊方法，就是使出←→↘↓↙←→+攻擊鍵的那一招來攻擊它，這樣差不多可以一招把它擊倒；走到w點可以取得ゴーグル，之後便再回到原路x點，可以進入y點，在這裏正是一間告解室，而且有兩個座位，只要各位座在左方的位置，是會有神父的幽靈出現的，記着，若神父的衣服是藍色的，就有可能取得道具——ワイン（洋酒），若神父的衣服是灰色的，

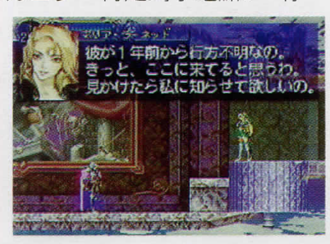




就會放出一些暗器攻擊你，但若各位是座在右方的椅子，就會有女性的鬼魂出現，若她的衣服是紅色的，就沒有任何特別，但她的衣服是藍色的話，就同樣地放出暗器向你攻擊，各位請小心啊！一直往上方走到z點，可以取得LIFE MAX UP、ちからのくすり及シルバーチェスト，取得了後往地點1走，到達了地點2後，可以取得ジルコン；再走到了地點3，有一







隻鷹頭獅身的BOSS，對付牠的方法，就是在牠準備降落時，迅速走到牠的後方，給牠連續重創，這樣很快就可以把牠打倒了，之後還可以取得LIFE MAX UP，並且可以再次遇到瑪莉亞，她說阿魯加十分厲害啊，看來不需要她出手了，阿魯加問她不是為了說這一句話而來的吧？她說當然不是啦！其實她想問他知不知道列治達這一個人是誰？阿魯加說他是一個世世代代都對付德古拉伯爵的家族後裔，瑪莉亞說不錯，但在一年前列治達失踪了，而且他應該來了這裏，若阿魯加見到他的話，可否說給她知道呢？阿魯加答應了後，她便在道謝了一番後離開了；往地點4進發，可取得ポーション及カトラス。

柒章——惡魔城最上部

到了地點5的區域，這裏就是惡魔城的最上部了，第一件事要做的，就是到地點6處取得飛翔石了，因為飛翔石是可以令到





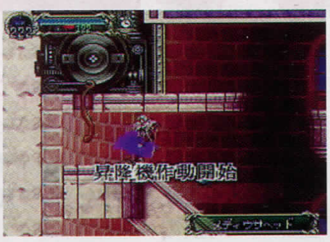


阿魯加擁有兩段跳躍的魔導器，當然取得了飛翔石後，不要忘記上方的ターコイズ；取得了這一件十分重要的道具外，便需要到轉移點轉移去到地點7附近，在地點7可以取得HEART MAX UP，然後再往地點8進發，可以到達一間房，在那裏可以取得LIFE MAX UP；然後，各位要取得輔助武器——計時器，然後到地點9處，使用輔助武器——計時器，就可以開啟右上方的路，到達地點10可以取回アルカートシールド及取得HEART MAX UP，再到達地點11，可以取回アルカートメイル及アルカートソード；接着各位不要忘記回到地點12處取回ジルコン，然後可以再到瀑布一趟，利用



兩段跳躍跳到地點13，首先將左方的機關推進牆內，之後除了可以取得もんしょらの盾，還可以令到地點14出現一隻手



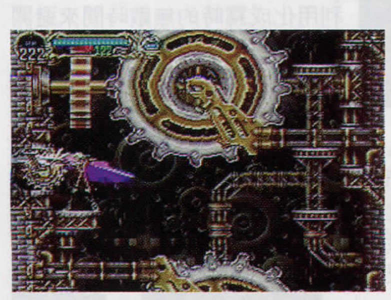


拿爆桶的骷髏；向地點15進發，取回ガーネット後，便往地點16，在這裏可以取得HEART MAX UP，各位並且可以攻擊旁邊的手柄，便可以令到升降機再次運作了，這樣就可以取得變狼的魔導器ソウルオブウルフ了，然後回到原路走到地點17，可以到達新的地方——時計塔。

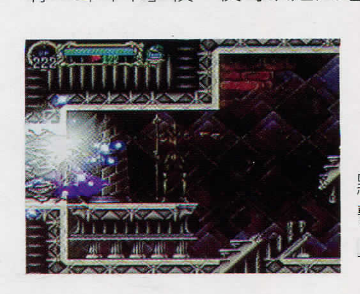
捌章——時計塔

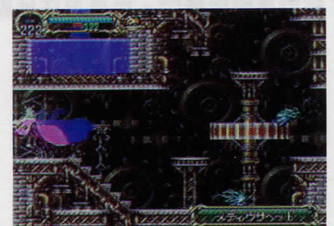
首先各位先到地點18進發，然後往左方走，應該會看到一些細小的發光骷髏頭，這樣毫要小心一點了，因為每當一看見這一些細小的骷髏頭的話，前方的路就代會有崩塔的現像發生，各位若一不小心失足跌了下去的話，就需要再次跳過；在第一條崩塔的橋下（地點19），有マジックミサイル及ペンタグラム可以取得，取得了之後，就可以進入地點20；在地點20的敵人——梅多沙是比較麻煩的敵人，牠的飛行軌道是成彎曲的路線，所以在這裏戰鬥的時候都十分需要輔助武器來作自保；在

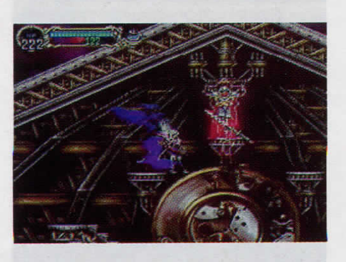




到達了上方的路口時，是會有左右兩條路的，右邊的路是可去可不去的，各位首要的就是行左方的路，在進入了地點21，各位可以看到這裏一共有兩個靠牆的齒輪，攻擊它時會有一些奇怪的聲音，只要逐一攻擊它們，當聽到了「卡」的一聲，就可以向另一個齒輪埋手了，同樣地攻擊它們有一聲「卡」後，便可以進入地

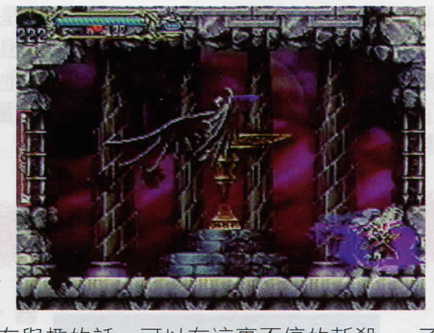






點22，這裏左方是有一度閘的，暫時各位是進入不到的，繼續往上方跳吧！各位可以再一次看到

有兩個同樣的齒輪，同樣把它倆攻擊至有一聲「卡」，這樣就可以回到下方的那一度閘前進入了；進入了地點23，可以取得たび人ぼう、ゴールドチェスト及スターフレイル。到達了上方的地點24，斬破右的牆，可以進入地點25的下方，跳上了地點25的話，有一隻敵人是手拿一柄紅色的劍的，若各位有與趣的話，可以在這裏不停的斬殺他，這就有機會取得他的寶劍了，除此之外，這裏還有LIFE MAX UP及HEART NMAX UP可以取得。進入區域26，在最左下方可以斬破牆壁，進入地點27取的ヒーリングメール，另外在地點28處斬破牆壁是可以取得うまいにく；在地點29處斬破牆壁亦可以取得ばくらい，地點30亦同樣是斬破牆壁，可以取得ブワカナイフ；地點31亦是可在斬破牆壁後取得しゅりけん。進入了地點32的地域，可以找到一名有如烏鴉的BOSS，牠的攻擊範圍雖然十分廣，但各位只要掌握在牠落地的一剎那來給牠重擊的話，只需三至四次攻擊就可以打敗牠了；然後各位先向地點33進發，可以取得ファルシオン，這樣，各位可以回到地點34（即瀑布處）取回先前沒有取的シークレットブーツ；然後回到地點9的大鐘處，這時左上方的石像應該開啟了一條路，走上去的話可以在地點35取得LIFE MAX UP，然後往左走的話，可以到達新的地帶。





玖章——柯魯洛古之間

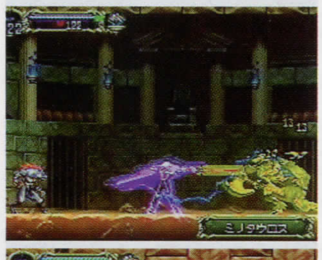
進入了這一個新的地方——柯魯洛古之房間後，可以看到有一些投擲回力標的骷髏，當一直上到了地點36的地方，先往右下方的牆斬數下，這就可以通過這裏到達地點37，還可以取得チーズ、オニキス及カッツバルゲル；照原路回到地點36，再往左下方的路走，可以到達另一處新的地點——鬥技場。



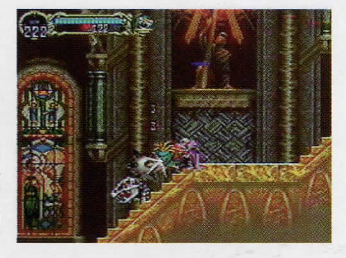
拾章——鬥技場

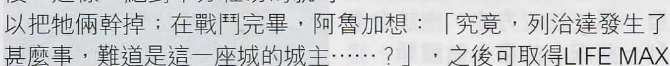
進入了這地帶後，由於這裏是十分多分支路，所以筆者還是提議各位到地點38處取得輔助武器——聖雷，然後再踏下那一個腳掣來開啟鐵門，接着再往地點39取得マジカルチケット，往右走的話，可以到達鬥技場之中；阿魯加：「是誰？」列治達：「冥界之門開啟了！成為我的部下吧！」阿魯加：「這一種血的味道……難道你是……？！」列治達：「佔污我的城堡，你這愛耍小手段的蒼蠅，讓我來把你按扁吧！」説罷，列治達消失了，而身旁的兩名鬥士亦開啟向阿魯加進攻，一開啟向右方的巨牛放出輔助武器聖雷吧，然後繼續向巨牛施加重擊，接下來的馬，就用盡所有強擊來對付牠吧，在沒有能源時，可以使出必殺技←→↘↓↙←→+攻擊鍵來攻擊牠兼回復，這樣，絕對十分輕易的就可以把牠倆幹掉；在戰鬥完畢，阿魯加想：「究竟，列治達發生了甚麼事，難道是這一座城的城主……？」，之後可取得LIFE MAX UP；往右出了這一間房，可以在右方的地點40取得魔導器ミスト，有了這一件魔導器的話，按L1就可以化成霧來通過一些鐵閘了，而在有必要的時候，還可以利用化成霧時的無敵時間來避開敵人的攻擊，但要記着在變霧時是會大量損耗MP的。進入地點41，是會有一大班敵人向你瘋狂攻擊的，筆者提議若要安全而又不想被牠們打出門外，最佳的方法，就是一進入這區域時使出必

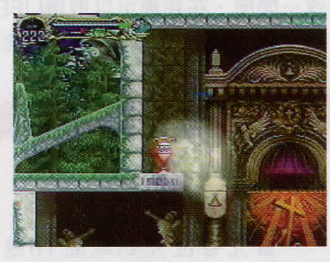




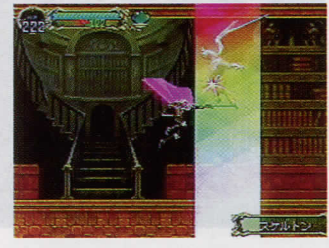












殺技←→↘↓↙←→+攻擊鍵，這一招的無敵時間非常長，而且又是沒有距離的全畫面攻擊，可算是萬試萬靈，在上方又有回復點，不必擔心損耗MP，在把全部的敵人擊退了，在最左方可以取得シールドロッド；退回這一間房，往右手方走可以看見一隻肩上有鷹的敵人，各位當一看見牠的時候首先要斬殺牠肩上的鷹，這麼，牠就會跪在地上看鷹的傷勢，這一個時候亦是攻擊他的好機會了，一直往右方走，可以到達地點42，這裏有一名醉酒漢，把他擊倒後，可以在他的後方取得おさけ；向地點43進發，可以看見一個血的祭壇，在這能夠取得血そめのマント；往右到地點44，在消滅了一輪骷髏後，可以在最右方取得HEART MAX UP；往左方離開鬥技場，去到地點45，取得モーニングスター，往下方走的話，可以再次見到一個骷髏頭頂上有一個鐵球的怪物，若各位有耐性的話，可以只斬破鐵球，這就有機會取得道具てっきゅう；在地點46可以利用兩段跳躍加上化身成霧來取得ブーメラン，同樣，地點47可以取得ばくらい，地點48亦可以取得しゅくふくのアンク，地點49可取得しゅりけん，地點50可取得マジックミサイル及ペンダント；回到惡魔城最上部，在地點51可取回ティルフィング。回到藏書庫，利用兩段跳躍跳到地點52，進入左方的通道，到達地點53斬下綠色的燭光，可以取得石かめん，然後再推右方的書架，進入地點54可以取得おう玉石のサークレット及ホーリーロッド；回原路向左下方走，會遇到一隻能夠召喚同伴的BOSS，這一隻BOSS的特點，就是常常在空中停留，各位最好就是裝備一把攻擊力強的武器，然後在牠出完了閃光的一遜作出一擊，而且在牠召喚了同伴之後，就一定要第一時間把牠的同伴消滅，雖然這一個方法有一點花時間，但是這一個方法的確是比較安全的，把消滅了之後，就可以取得LIFE MAX UP；到達了地點55，可以取得タケミツ、オニキス及フランクフルト，在這裏的右手方，有一度要化成霧才能通過的閘，通過這裏後可在地點56取得化成蝙蝠的魔導器——ソウルオブバット；回到藏書庫的地點57，變成蝙蝠飛上去的話，進入地點58可以取得セィラム、ポーション及魔導器——妖精之素。回到時計塔的地點59，可以取得冰のむねあて、ベカトワ及シャーマンの盾。再次去到地下水脈的地點14，引那一隻手拿爆桶的骷髏到右方的木橋處（地點60），然後行埋它的身旁，引它拋下爆桶，令到木橋崩塌，就可以取得HEART MAX UP及LIFE MAX UP。

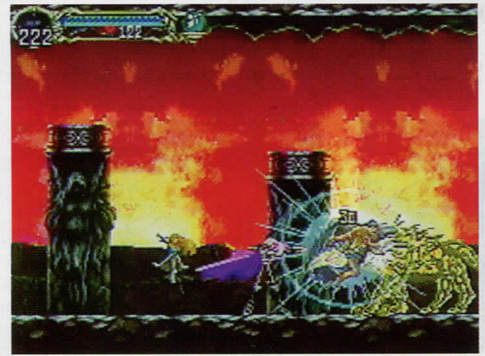




拾壹章——焉道

一直的走下去，可以到達焉道，繼續往下方走，可以進入恐龍的口中，一進入這入口，就有一隻地獄番犬等待着你，牠噴出的火球十分難纏，但各位只要記着，每當牠噴出一連串火球時，第八個之後就可以給牠施予攻擊，若牠與你拉遠距離的話，就應該慢慢和牠保持着近距離，只要記着這一點，就可以輕易的殺掉牠了；取得了LIFE MAX UP後，便繼續往右方向下走，這時候你應該可以看見一隻懂得放魔法的魔女，若在她使出魔法前給她攻擊一下，便要立刻狙擊她，不能給她有喘息的機會；到達了地點61，是有一個十字路口的，先往左方走，可在地點62取得子惡魔之素，在這一個時候大家最好將魔使轉換成子惡魔，為牠升一升LEVEL，然後回到十字路口往下走，在地點63可以取得うまいキノコ×2，再往左下方走，可以在地點64取得ボンバーコイン及コンバットナイフ；取得了這一些新道具，便繼續往右走吧！







拾貳章——地下墓地

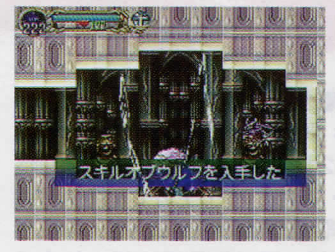
到達了這一個地下墓地，先往左方走到地點65，取得ブラッドストーン，然後再斬旁邊的牆壁，可以找到ねこめ石のサークレット，進入了地點66，這裏可以取得カプセルモンスター3×3，往左走到地點67，可以找到HEART MAX UP及LIFE MAX UP；往左走通過了一條火坑後，在地點68有一隻使用回力鋸的敵人，把他打敗後，可以化成蝙蝠飛上上方取得ダンスのマスク及HEART MAX UP，然後走到左方把牆壁擊破，可以進入地點69取得ラハブの冰劍；回原路到達地點70，可取得ウォークマスター；然後再一直往左方走，在地點71會找到一隻十分巨大的腦形怪物，牠的身上擁有着十分多的人體，並且會跌下來攻擊你，首先要做的，就是把其中小部份的面層擊破，待看到了牠的核心時，就以任何的方法攻擊牠的核心，最好當然是使用輔助武器跳礦石或斧頭來攻擊，原因其實是當牠的所有面層被擊破，牠就會常常使出一招激光亂射來攻擊你，這一招一經發動，要避開的話基本上是十分艱難，所以各位還是專心攻擊牠的核心好了，把牠擊倒了後，可以取得LIFE MAX UP；一直進入到地點72，就可以取得武器ホーリーバスター；回到地點73，若帶着於身邊的魔使——子惡魔有足夠的LEVEL的話，牠就會幫你開啟牆內的按鈕，進入地點74，在這裏除了可以取得ラウリンの指輪外，斬左方的牆壁是可以取得ターキー及進入地點75，在地點75內可以取得ピーナッツ×4、ビール及おやじのいこう。離開這裏回到城的入口，到達地點76，一直往上走的話，可以在地點77取得聖なるむねあて；回到阿魯加一開始進入的城門，化成蝙蝠飛到地點78可以取得魔導器——パワーオブウルフ及LIFE MAX UP。往地點79進發，在這裏可以找到十分多的輔助武器替換，再進入右方的地點80，可以取得能夠在化身成狼時使出必殺技的魔導器——スキルオブウルフ，只要取得這一件魔導器後變身成狼，輸入↓↘→+攻擊鍵的話，就可以使出狼的必殺技了，另外順帶一提，在這一個時候各位應該可以使出必殺技↑儲↗→↘↓+攻擊鍵這一招了，若未學懂的話就趕快學懂它吧！轉移目的地變成蝙蝠飛到地點81，可以取得魔使的魔導器——蝙蝠之素（コウモリの素）；回到大理石之廊下的地點82，可以取回之前取不到的ちからのぐすり，同樣地在地點83有之前取不到的ハンマー；回到地點9的大鐘處，化成蝙蝠往上飛，在左方的地點84可以取得ポーション、ハンマー及せいめいのれいやく，往右方走到地點85，可以取得高跳躍的魔導器——浮身のブーツ。走回惡魔城最上部的地點86，斬破牆壁可取回ターキー，飛到地點87，可取得魔導器——パワーオブミスト，取得後斬破旁邊的牆壁，可以找到炎のむねあて；繼續飛到右上方，進入地點88，可以取得LIFE MAX UP×2、HEART MAX UP×2及魔導器——鬼魂之素。飛到了地點89，在這裏有HEART MAX UP，並且可在這裏附近找到階梯的按鈕；前往地點90，可以取得フランクフルト、うまいにく、ターキー、ビーフ、レジストダーク、レジストホーリー及プラチナチェスト；利用轉移點去

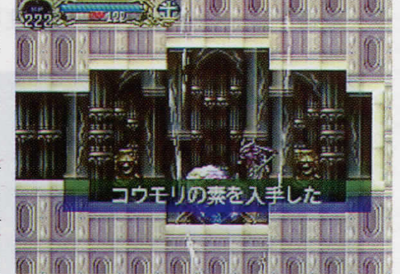


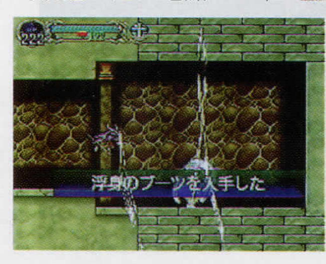




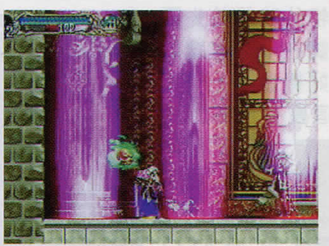


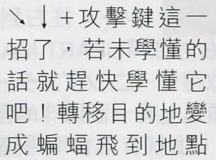


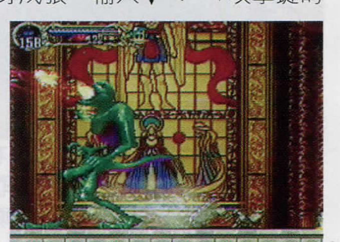


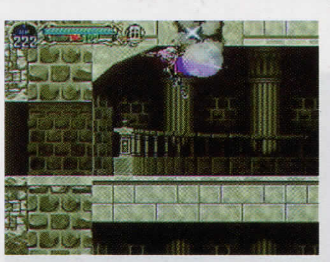
















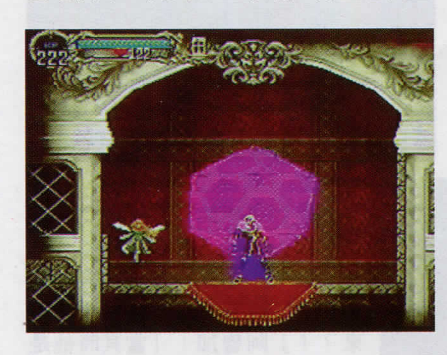




到地點91，一直往上飛的話可以取得マナプリズム、レジストファイア及ラッキードラッグ，飛到最上方後往左走到地點92，可以取得エストック；往地點93出發，可取得てっきゅう，在這處位於上方的路由於非常窄的關係，所以各位要化成狼來通過了，一直往左方走的話，會遇到一隻十分強的BOSS，牠不但懂得召喚出蝙蝠及鬼魂，而且牠還懂得施放出霸道的魔法，唯一的應對方法，就是當看見牠喚出那種怪物，你亦轉換魔使，如牠召喚鬼魂的話，你亦同樣召喚出鬼魂，他召喚蝙蝠的話，你亦召喚出蝙蝠，在牠的魔法方面，就要看清楚地上的光芒是甚麼的軌跡了，在戰鬥到了某一個程度，牠就會變身成為一隻非常巨大的怪物，這時才真真正正的使出所有的實力來跟牠作戰，牠在這時的攻擊，都是以火球為主，在能源足夠的時候，就靠輔助武器來攻擊牠，但若沒有能源的時候，就可以使出←→↘↓↙←→+攻擊鍵來吸牠的能源，若埋不到牠身旁攻擊牠，筆者提議一走到牠的身旁時立即變身成為霧，走到牠的後方，這就可以在牠的背後攻擊牠了；取得了HEART MAX UP後，便停下來回復一下MP，再飛到左上方的地點94，可以取得魔導器——エコーオブバット，取得了這一個魔導器，就可以在變身成蝙蝠後按△鍵，放出一些超音波了。照原路走到地點95，可以取得HEART MAX UP，向左方走了不遠，向上方攻擊的話（可以使用輔助武器），就可以上到地點97取得半妖精之素了；向右方的地點98走，亦可以取得魔使的魔導器——劍魔之素。利用轉移點回到地下墓地，然後向地點99進發，在一帶都是漆黑一遍的，地上及天花都有釘阻着你的去路，所以大家要化成蝙蝠及放出超音波來看清前方的視野，當走到一處白色地板時，便變回正身踏在白色地板上，這樣就可以令這一帶回復光明了，一直往右走的話，可以在地點100取得じゅうじしゅりけん×2及ボンバーコイン×2，往下方再繼續走，在地點101可以取得スパイクブレイカ，斬破旁邊的牆壁，能夠找到マジカルチケット。回到地下水脈的地帶，化成蝙蝠飛到地點102，在地點103可取得クレイモア；另外在地點104亦可以取得おしょくじけん×4及ムーンストーン，取得了這一些寶物後，就可以進入地點105了。





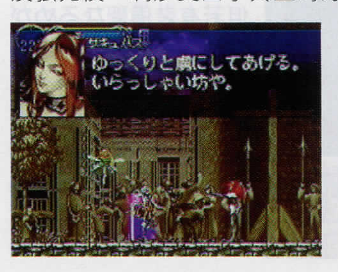


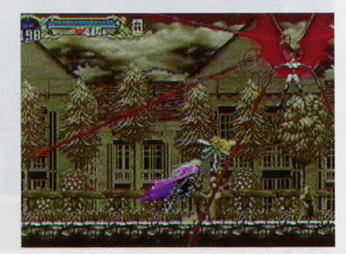
拾參章——惡夢

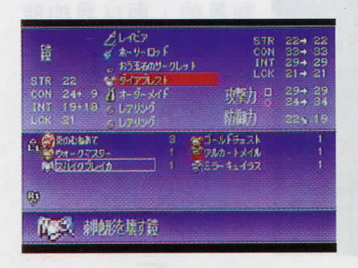
進入了地點105，可看到一個十分像SAVE POINT的東西，走近後按↑進入，會去到一個過去的地方，阿魯加：「母親！」莉莎：「這一把聲……是阿魯加嗎？為甚麼你來了這裏！」阿魯加：「母親！我現在來救你！」莉莎：「不可以呀，阿魯加。」阿魯加：「為甚麼！」莉莎：「若我一個人死了的話，能夠令到大家幸福的話，我是會十分高興地死去的。」阿魯加：「怎可以呢？」莉莎：「只要你記着我最後的説話就可以了。」阿魯加：「母親……」莉莎：「憎恨所有的人，把他們全都殺掉吧！既然他們都罪孽深重，乞倒不如把他們全都殺掉好了！」阿魯加：「妳不是我的母親！」莉莎：「你説甚麼？」阿魯加：「我的母親是不會説這一些話的，那妳究竟是誰？」一度強光後，莉莎變回了真正的身分，其實她就是夜魔，夜魔：「能夠識破我的迷惑，我對你有少少興趣了。」阿魯加：「不可以寬恕！讓我殺了妳吧！」夜魔：「待我俘擄你吧！」夜魔化成許多的幻影，向阿魯加作出攻擊，每一個幻影都會放出導向的光彈來追踪着阿魯加，於必要的時候可以利用化身成霧的無敵時間來避開她的攻擊，然後找出她的正體來攻擊，若是她停了下來，就立即站在她的正下方，待一有機會便作出攻擊吧；夜魔敗了後，便説：「這一種血的味道……為甚麼會混和着夜之一族的血啊！難道你是……」阿魯加：「……」夜魔：「你擁有着這一種強及美，對了！你就是伯爵的……」阿魯加：「夢之世界死掉，亦代表了精神死了，把妳的驅殼永遠留在這裏吧！」一度強光後，阿

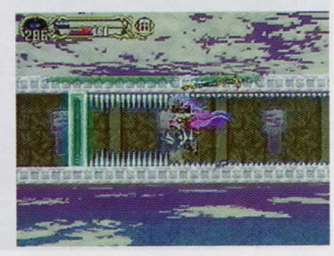


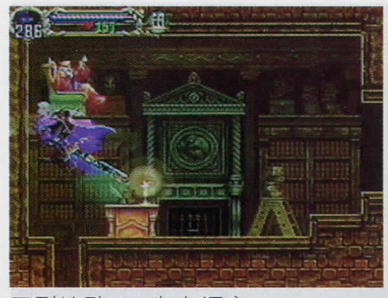




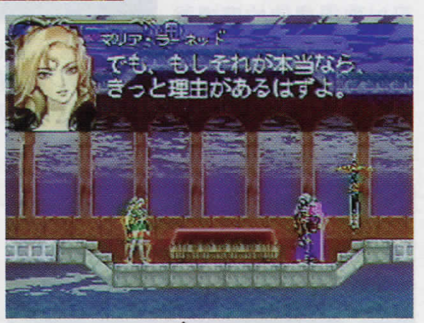


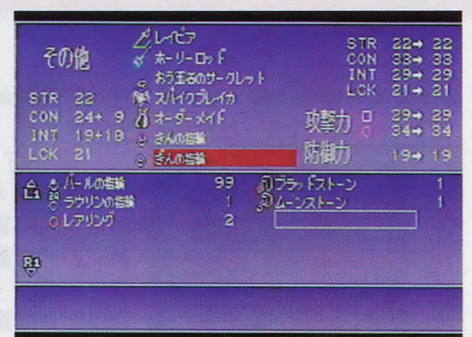


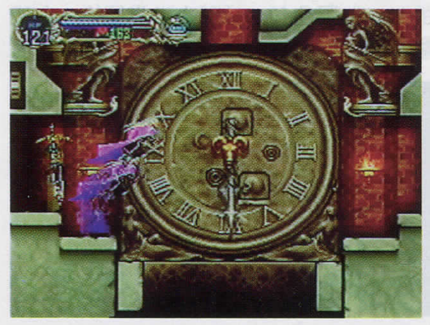




魯加便回到了現實的世界，並且可以取得金色的戒指（きんの指輪）。取得了這一件重要的寶物後，便回到崖側外壁的地點106前面，使用化成霧的技倆來進入這裏，就可以取得ダイアナックル及ミラーキュイラス；再次回到地點H，在有洞穴的天花下方使出高跳躍↓↑+跳躍鍵，就可以取得LIFE MAX UP。裝備着鎧甲スパイクブレイカ到禮拜堂的地點107，這裏雖然有十分多的釘刺，但只要裝備了所說的這一件鎧甲，就可以把這一些釘刺全都清除，到達了地點108，可以再次見到了瑪莉亞，她問：「找到了列治達嗎？」阿魯加：「我只找到了一個叫彼魯莫的人。」瑪莉亞：「真的？為甚麼不帶他來？！」阿魯加：「當其時他是以我的敵人出現，而且他現在是這一個城的城主……」瑪莉亞：「沒有可能的！這一定是有着他的理由……，對不起，我要先走了！」說罷，瑪莉亞便一支箭的走了，阿魯加四處張望，發現到左方有一隻銀色的戒指（ぎんの指輪），取得了之後，看一看金色戒指及銀色戒指，兩隻戒指合拼的指示就是「將我奉獻給大鐘」，得到了這一個指示，阿魯加立即裝備了這兩隻戒指，往地點9的大鐘處；當到達了地點9，大鐘不斷的響起鐘聲，而且，下方亦出現了一條通道，先往地點109，可以取得LIFE MAX UP及HEART MAX UP，往下方走到地點110，終於找到了瑪莉亞，瑪莉亞：「阿魯加？」阿魯加：「這一把聲音……是瑪莉亞？」瑪莉亞：「果然是啊！你說的全沒有錯。」阿魯加：「的確是那一個彼魯莫。」瑪莉亞：「但列治達．彼魯莫的意志是給人控制着的，而以我的能力還不可以制止他……」阿魯加：「這麼我一定要阻止他了！」瑪莉亞：「啊！拿着這吧！（聖なるめがね）」阿魯加：「這是甚麼？」瑪莉亞：「這是一件可以看到邪惡幻影的物件。」阿魯加：「希望能夠借助它來救回列治達一命吧！」阿魯加說罷，便離開了這裏。再一次回到時計塔，飛上去地點111，可以取得魔導器——ファイアオブバット，這一個魔導器是可以在變身成為蝙蝠時，按口鍵就會噴出火球；回到鬥技場的地點112，向上方攻擊天花板，可以找到一條新的路，往上走到地點113，可以取得新的魔使魔導器——鼻惡魔之素；再回到鍊金研究棟的地點114，可以向地下攻擊，找到了一條往下走的路，在地點115可以找到LIFE MAX UP；餘下來的，就是要幫自己及魔使們升一升LEVEL了，還有一點，若魔使是——劍魔的話，只要輸入↓↘→↗↑儲↓+攻擊鍵的話，是可以學懂另一招必殺技的；向惡魔城最上部地點116進發，可以找到了列治達，列治達：「等了你很久了！」阿魯加：「答我！你令德古拉復活到底有甚麼企圖？」列治達：「伯爵是每逢一百年復活，現在我的目的已經達成了，而我的血是一直喝望着戰鬥，只要伯爵復活，我才可以永遠持續着戰鬥。」說罷，列治達立刻使出輔助武器——十字架來向阿魯加攻擊，但其實是可以化成霧來避開這一招攻擊的；在這一個時候若把列治達擊倒，就可以看第一個ENDING，但若有裝備聖なるめがね進入這裏找列治達的話，就可以看見列治達頭上有一粒珠，若只攻擊那一粒珠的話，就會出現遊戲的下半PART……





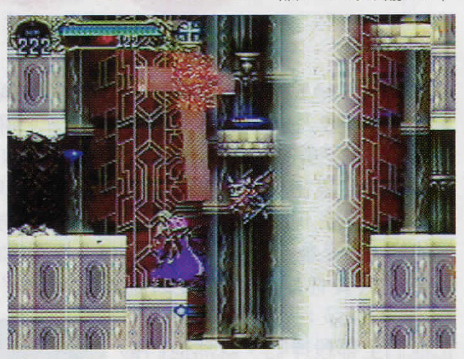


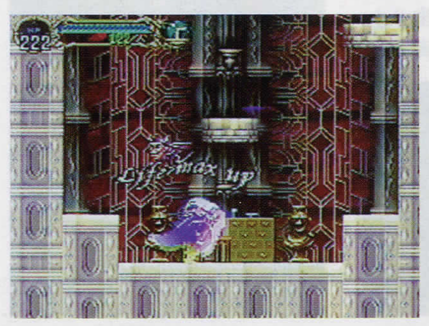






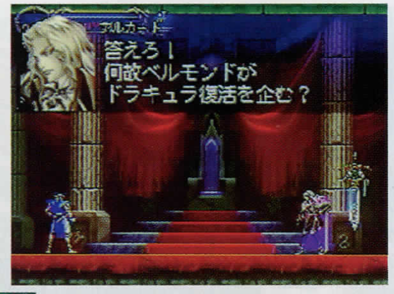




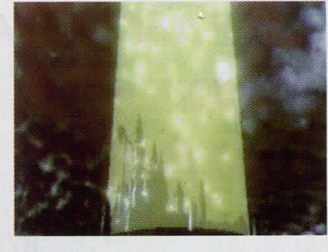


ENDING ONE

阿魯加：「完結了，列治達！」列治達：「人與吸血鬼的戰鬥歷史就此完結了。沒有獵物的時候是不需要有獵人的，而這裏將會成為我的居所了……」說罷，惡魔城亦在強光下消失了。於距離城外不遠的山崖上，阿魯加再次見到了瑪莉亞，他說：「妳沒事吧！」瑪莉亞：「列治達甚樣了？」阿魯加：「對不起……」瑪莉亞：「噢……多謝你阻止了他，雖然是有悲慘了一些，但這可能就是他的命運了。」阿魯加：「妳的旅程完結了吧！」瑪莉亞：「不，還未完結的，我要找出列治達改變了的原因，直至知道了原因。」阿魯亞：「這樣，就祝妳好運吧！」瑪莉亞：「再見了，阿魯加，希望你亦一路順風吧！」





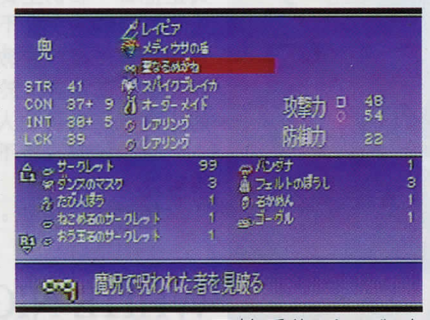






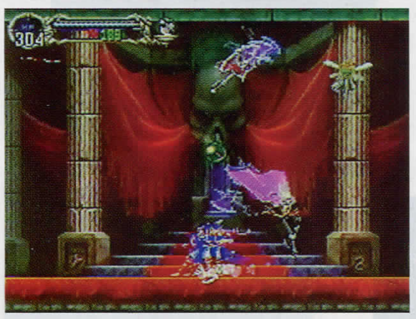
遊戲中的下半PART

列治達：「等了你很久了！」阿魯加：「答我！你令德古拉復活到底有甚麼企圖？」列治達：「伯爵是每逢一百年復活，現在我的目的已經達成了，而我的血是一直喝望着戰鬥，只要伯爵復活，我才可以永遠持續着戰鬥。」阿魯加：「這只是為着你自己的想法罷了。」這時由於裝備了聖眼鏡的關係，所以阿魯加看見了列治達頭上有一粒珠，於是阿魯加便向這一粒珠攻擊，但要注意，盡量不要向列治達攻擊；戰鬥持續了一會，突然間出現了一聲哀號，操控者：「失敗了！但這並未完結的，伯爵復活就在眼前了！」操控者說罷了這一番話，就消失了。在惡魔城的城頂，雲霧都散開了。列治達：「可惡！我為甚麼會變成這樣的？」瑪莉亞：「阿魯加，多謝救了列治達。」列治達：「阿魯加？難道你就是與我的祖先一同向德古拉戰鬥的家族後裔？」阿魯加：「相信操控着你的幕後主腦是在這一座城中的。」列治達：「對。」阿魯加：「瑪莉亞，妳帶列治達離開這一座城堡吧，餘下的事情就交給我好了！」於是阿魯加便往左行，向逆之惡魔城進發。











（第一個惡魔城完成度——100%）

請於第P 148繼續

AN EARTH FANTASY STORIES 大地幻想物語

BY PUYU神



STORY．故事概要

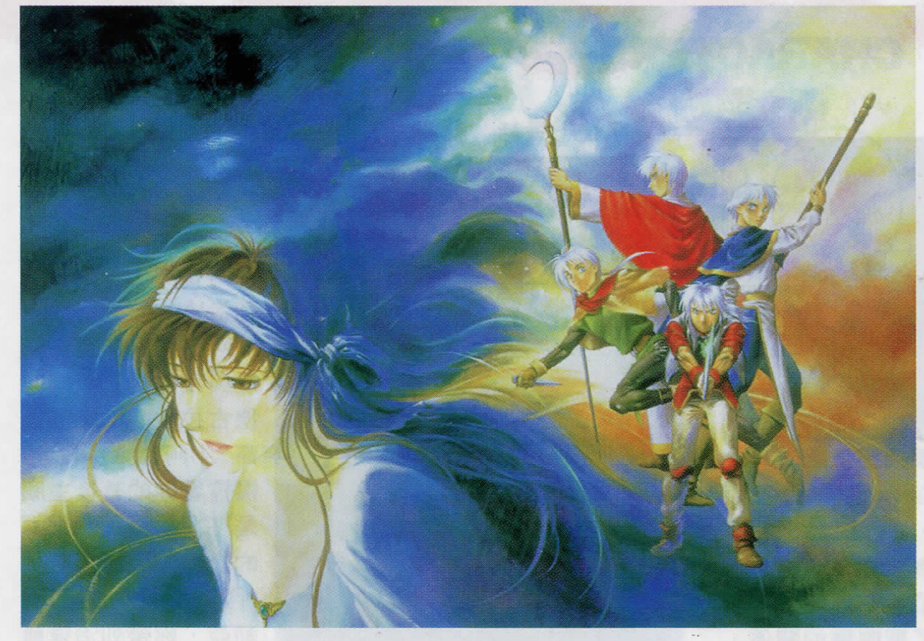
很久以前，在一個被稱為「大地」的世界上，是由五把象徵着五種不同「聖石」的劍和五個柱之神守護着，一直以來都是過着和平的日子。

不過……

和平不會是長久的。

在空中來了一隻破滅之獸，牠不但到處破壞，更令到原本非常繁榮的國家——「依舒美利亞」亦漸漸被消去。直至最後，被稱為「風之神．人之勇者」的拿撒利斯拼盡全力，把破滅之獸封印在大地之中。

這個傳說在世上不斷地流傳着，流傳着……



如是的，過了一千年……

在下着雪的聖誕夜，一個面色倉白的少女正抱着一名初生嬰兒不停地趕路，仿彿被人追趕似的。少女不斷的跑，不斷的跑……當她去到一條村的教堂時，她決定把那初生嬰兒寄放在那裏，於是便把他放在教堂的門前；大概，內裏的人不會虧待他吧。

無論如何，也不可以回頭；無論……都不可以！

她失神地想着。

WHITE NIGHT．雪夜

雪，一點一點的從半空徐徐降下，為寂靜的冬夜增添了幾分淒清；

光，驟明驟暗地由遠處緩緩飄至，在莊嚴的教堂前化成一縷幽魂。

把骨肉放在教堂的門前後，完成了心願的的「她」，終於可以放心地離去了……

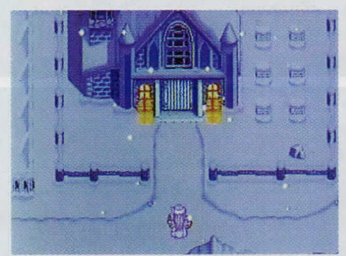
只希望，可以有人會好好地照顧他吧……



製造商：MEDIA WORKS
發售日：發售中
價格：5800日圓
容量：CD-ROM









CHARACTERS · 角色介紹 I

主角

剣士



盜賊



僧侶



魔法師



在遊戲中的主角是可以選擇四種職業，分別是「劍士」，「盜賊」、「僧侶」和「魔法師」，做那種職業就要視乎由那一個人去培育主角。

宿屋主人

馬殊 マーシュ和妓女們

在也林町宿屋的主人馬殊會敎主角如何做盜賊，至於三位「小姐」們則會擔當主角「母親」的角色……



莉娜 レナ

主角的母親，因為某種理由而被新興宗敎「奧圖拿舒 オルトナッシュ」所追捕，主角就是因此被棄在「也林ヤレム」的敎堂裏，亦從而捲入旋渦。



流浪的劍士

麥佳亞 マクガイア

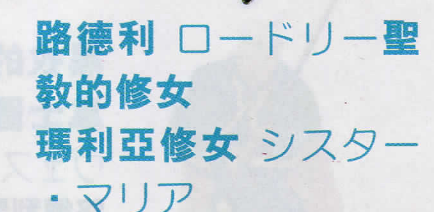
住在薛利士圖 シレスト 山脈的的小屋中，他會敎主角劍技，從而成為一位劍士。



老魔法士

基利哥里 グレゴリー

和老犬一起住在也林町外的小屋中，當然會敎主角魔法；以往是一位偉大的魔導士。



路德利 ロードリー聖敎的修女

瑪利亞修女 シスター・マリア

也林町敎會的修女，主要是負責向敎友講道。她將慈愛心授與主，角讓他成為一位僧侶。

CHARACTERS·角色介紹 II

主角的同伴們

海盜島的盜賊
卡森
カシム

一心想成為王國中最強的盜賊的卡森，為人開朗，但非常好勝，對於勝負十分重視。





老婦劍士
奧露加
オルガ

93歲的高齡劍士，身手非常了得，絕對是寶刀未老的她是麥佳亞的師傅，無需擔心她的戰鬥力。

見習魔法士
娜茜
ナーシャ

極有天份的少女魔法師，身體比較弱，除了這點較為麻煩之外，是個實力十分強的同伴。







黑衣的僧侶
韋士圖里
ヴェストリル

路德利聖教的僧侶，為人非常緊慎。對於武器和魔法都非常有心得，是一個相當可靠的同伴。

黑暗的勢力

靈牙
巴士達基亞
バスターギア

奧圖拿舒最高幹部「天上三神人」的其中一員，統領忍者部隊。可以使出非常厲害的忍術，是個可怕的傢伙。





鋼武人
伯杜林
バートラム

「天上三神人」的其中一人，身負非常高強的劍法，而且更有一件可以變形的魔鋼力鎧甲，是個倔強的戰士。

紫炎
亞蒂斯
アディス

亦是「天上三神人」的成員。長得妖艷非常的亞蒂斯，可算是大地上最強的魔導士，可以使用非常厲害的攻擊魔法。



奧圖拿舒教皇
維魯美莎
ヴェルメッサ

奧圖拿舒中的頂頭人物，擁有如君臨的絕對權力。外貌只象五歲的他，其實是個十分強的人，而且是個不可思議的人物。

BEGAIN・序

如何選擇主角的職業

本遊戲是可以讓主角自由地選擇喜愛的職業，而方法卻是頗為有趣的。

當莉娜把主角放在也林町教堂門前而離去後不久，便分別會有三批角色走過，他們先後次序為：1.宿屋主人馬殊和妓女們；2.老魔法士基利哥里和老犬；3.流浪的劍士麥佳亞。

在他們任何一個走過來的時候，只要不斷按下C掣，主角便會呱呱地哭來，哭聲會引起那人的注意，之後那人便走過來看看，然後就會因可憐主角而把他收養。相對地，若果不想跟那人回去便不要在他行過時按C掣哭，否則便會選擇了不想做的職業。

例如你想當魔法士，便應該趁老魔法士基利哥里走過時重複地按C掣，那時他便會走過來，並會把主角收養下來訓練成魔法士。



◆ 3. 哭聲會把基利哥里吸引過來


◆ 4. 最後便會把主角收養


◆ 1. 老魔法士基利哥里和老犬正在路過



◆ 2. 在此時按下 C 掣，主角便會呱呱地哭來

想做僧侶的情況

心水清的讀者可能會問，怎麼好象少了瑪利亞修女似的；其實，若果你想做僧侶的話，只要讓先前的那三班人相安無事地行過，不要按C掣哭，待他們全走了過後，瑪利亞修女便會從教堂中走了出來，當她看到主角如此可憐，心地善良的瑪利亞便二話不說地收養了主角，這時便可以當上了僧侶。





◆充滿愛心的瑪利亞會主動地收養了主角

四個不同的出發點

由於主角有四種不同的職業，故此亦有四個不同的故事開端，而往後的故事發生先後次序亦會不盡相同，就是在故事情節上些少出入。廠方這樣做無非是想玩者多玩幾次，令到遊戲更加抵玩。

此外，主角的同伴亦因主角所屬的職業而有所不同；例如主角是劍士的話，那麼老婦劍士奧露加便不會入隊而只會做NPC，因為同伴的職業是不會和主角的職業重複的。

MAGIC SYSTEM・魔法系統

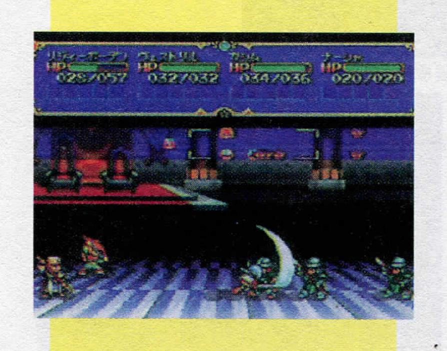
魔法之源——聖石

在《大地幻想物語》中，魔法是由五種聖石互相組合所產生的，而聖石則多是在森林，礦山和迷宮等地方中可以找到，因它們是隨地擺放，所以在行迷宮時一定要多加留意。另外在故事中的一些地方，是可以找到一些不會損耗的久型聖石，那時即可以不斷使用魔法。

BATTLE COMMAND · 戰鬥指令

斬擊（劍士）

劍士最基本的攻擊方法，只是手持一把劍向指定的敵人斬過去。



奧義（劍士）

奧露加的獨有招式，是隨意使出她本身的絕學，在每次戰鬥中只可以用一次。



飛龍擊（劍士）

用一大段距離助跑，跟着一躍而起，在跳的同時向敵人攻擊。威力方面是比平時高出一兩倍，但命中率並不太高。



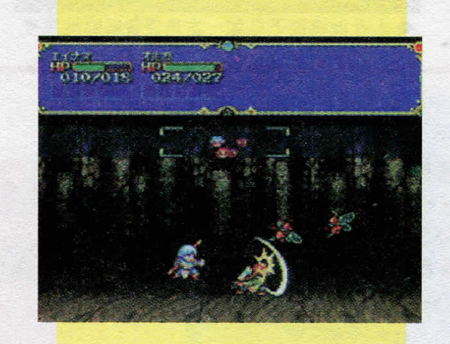
烈風刃（劍士）

主角獨有的招式；利用劍在空氣中的共振，轟出強力的風刃將敵人一刀兩斷，不過要在HP少至1／4以下才可以使出。



虎亂（劍士）

可以一次過攻擊敵方的前列部隊，令多名敵人受傷，可是威卻大大降低。



ためる（盜賊）

把弓拉得最開最「行」，令攻擊力倍增，對敵人做成更大的傷害；但要在下一TURN才可把箭射出。



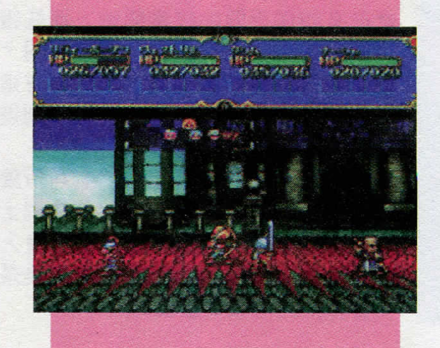
射箭（盜賊）

盜賊最基本的攻擊方法，可以攻擊任何一個敵人，遠近皆可。



狙う（盜賊）

弓的命中率在瞬間得以提高，能夠把敵人一擊即中，但亦要在下一TURN才能把箭射出。



隱行術（盜賊）

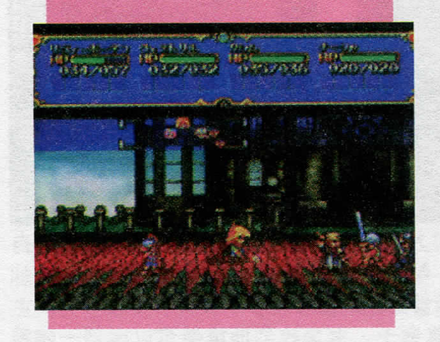
主角獨有的招式；集中精神地提升自己的速度，把AGI瞬間升高，對於閃避敵人的攻擊很是奏效。



BATTLE COMMAND · 戰鬥指令

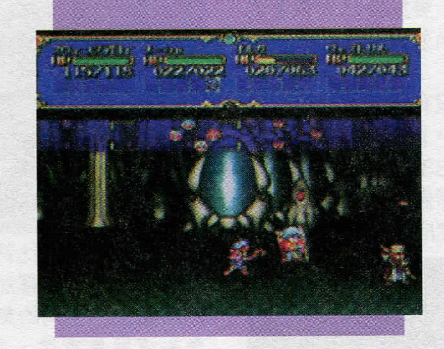
擲骰（盜賊）

卡森的獨有招式，利用魔力擲下骰子，效果就由點數的大小來決定，基本是賭一賭運氣。



杖（魔法士）

魔法士的通常攻擊指令。利用魔法之杖本身的屬性向敵人攻擊，所以會有不同的效果。



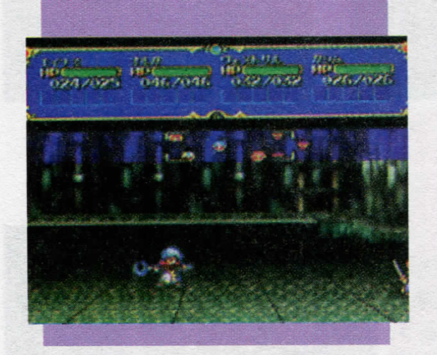
「ぼ〜っ」（魔法士）

娜茜的獨有攻擊；正確的效果尚未清楚，應該是提升知力吧……？



集中（魔法士）

魔法士的補助魔法，集中精神去加強魔法的攻擊力。這固魔法效果亦可用在魔法之杖上。



練氣法（魔法士）

主角獨有的招式；利用聖石和自己產生感應，在戰鬥時提高INT，令魔法更具威力。



正打棍（僧侶）

用棍向敵人作出直接攻擊，是僧侶的基本招式。對於前排的敵人非常有效，可以做成相當的破壞。



牙突棍（僧侶）

先舞一輪棍花，再集中一點攻擊；命中率會上升的招式，但攻擊力也會相對地下降。



祈田（僧侶）

主角獨有的招式；以神聖的力量向敵人攻擊，若對方是死靈系的怪物便會就成非常大的創傷。



說教（僧侶）

韋士圖里的獨有招式；以神的偉大力量向敵人說教，死靈系的敵人會受創，知力低的敵會降攻擊力，每次戰鬥只能用一次。





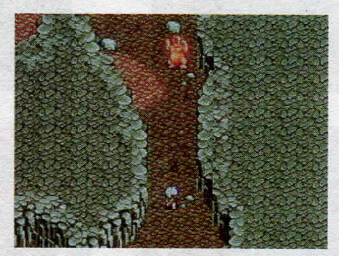
少年攻略篇

5歲
年輕的劍士

一天早上主角醒來後便去找麥佳亞，麥佳亞為了考驗他的實力，便叫他到家中東北方的山洞中探險。去到山洞後，主角被一隻巨熊擋着去路，並且想襲擊他；雖然面對一隻比自己大很多的巨熊，但主角仍能把牠打敗；要注意的是主角並沒有任何回復體力的道具，所以要小心一點。

打敗巨熊後，主角便發現一隻小熊，但沒有傷害牠，只取了鎖匙往下一層（B2F）走便算了。到了下一層，由於中間的去路被封了，便只好再往下一層（B3F）走。主角在B3F中找到了一個奇怪的「像」，而那個「像」中有一個少女的影像和他講了很多説話，但主角似乎聽不明；在SAVE過後便完成了這個冒險。









巨熊

HP： 12
STR： 3
INT： 1
AGI： 2
POW： 3
DEF： 2



有效魔法	沉默	盲目	睡眠	麻痺	毒
	○	○	×	×	○

10歲
新的朋友

過了5年後的一天，麥佳亞帶主角到了「優比特 ユピト村」。麥佳亞自己先走到宿屋中休息，並着主角自行去看看。這時，主角聽見村內的一班兒童想到薛利士圖山脈中的山洞內探險及尋寶，説完便起行。主角一想到山洞內可能有危險，便不禁替那班村童擔心起來，於是便立即追上前，希望他們不會有意外發生。



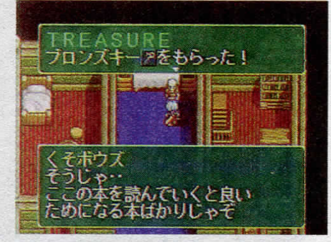
主角追到山洞的B2F時，便在中間發現到一隻巨熊正想襲擊一名村童，於是便走去擋着牠。奇怪地，那隻熊竟然停下來，並幫他們打散阻着中間通道的碎石；原來牠就是當日被主角放生的那隻小熊。村童多謝主角後便跟着他去探險，眾人再往下層走了不久便發現了一個祭壇。祭壇上擺放着五顆寶石，拿了寶石後眾人便離開山洞。其後，他們在分了贓後更成了好朋友。





主角回到優比特村上的宿屋中找麥佳亞，麥佳亞便帶他見自己的師傅——奧露加，希望她可以指點主角的劍術；得到奧露加的指點後，主角的劍術當然比前進步得多。及後，麥佳亞更叫主角去這裏教堂找一名傳教士，主角找到他後便可以得到一條鎖匙，用以開啟隔壁的門。進去後往地牢走下去便可發現另一個SAVE POINT，SAVE後便結束了這一段冒險。



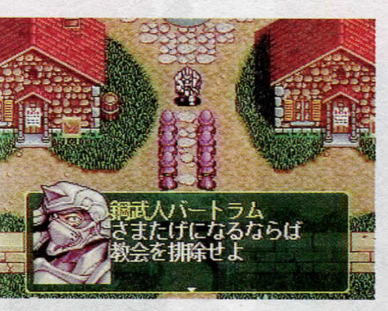


15歲
巨變

再過了五年，麥佳亞帶主角到也林町，並叫他到教堂中找瑪利亞修女。到了教堂往上層走便可找到瑪利亞修女，被她祝福過後瑪利亞便發主角有股神秘力量；之後便應走到地牢內的SAVE POINT去SAVE。



鏡頭一轉，在也林町內來了一班不速之客，為首的赫然是奧圖拿舒最高幹部「天上三神人」的鋼武人伯杜林！只見他帶領着一隊士兵向着教堂走過去，並説要排其他教會，這回教會有難了。



伯杜林來到了教會後便遇上了主角，他一手便推開了主角，然後便帶領着他的部下殺入教堂內。過了一會，伯杜林便捉拿了瑪利亞修女出來，眼看瑪利亞將會被劫走之際，幸好麥佳亞及

時殺到。二話不說，伯杜林便隻身應戰；一招過後，麥佳亞竟陷於劣勢，而伯杜林卻顯得遊刀有餘。為了眾人的安危，麥佳亞唯有孤注一擲，使出其絕招——「飛龍擊」，希望可以一舉擒下伯杜林。可是，伯杜林只是一招便



破了飛龍擊，更打得麥佳亞連劍也脫手；伯杜林再補上一招，只是劍柄，便把麥佳亞打得昏死過去……這時的主角礙於實力有限，只得眼巴巴看着伯杜林把瑪利亞和麥佳亞一併帶走，可幸的是伯杜林因主角實太差而放過了他。

伯杜林和他的部下走了不久，奧露加便突然現身，不過己經太遲了，她只好把伯杜林遺下的劍收回，然後便一個人走了。主角見到如此的情況，只好去找奧露加商量。當他出到去村口時，昔日的朋友送他一程，各人更把當日拿的寶石集起來做成一個「盟誓的聖石 誓いのホリクス」送



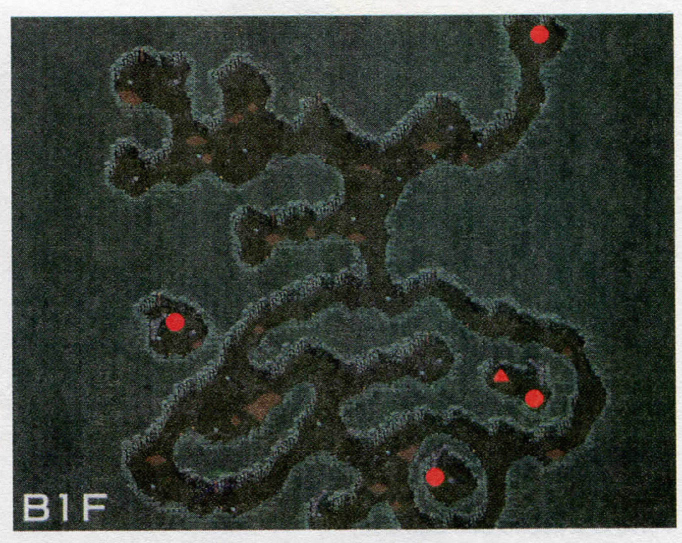
給他；「盟誓的聖石」是可以在己方全滅時作出一次完全回復，所以是一個十分珍貴的寶物。

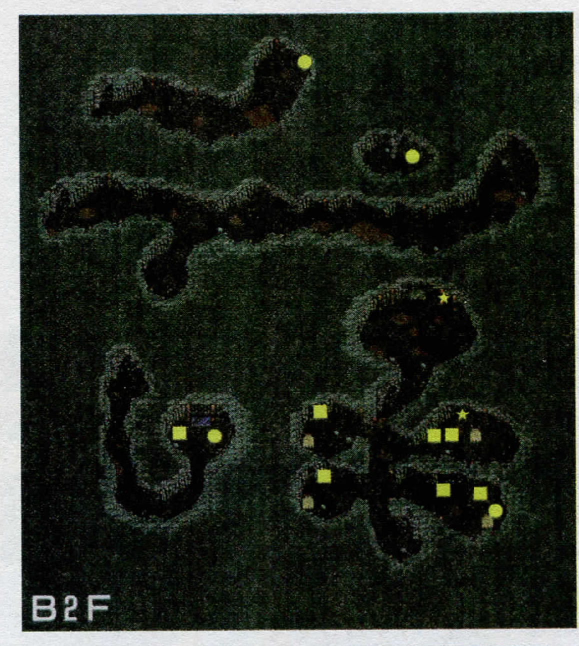
之後，主角便正式開始他的旅程。

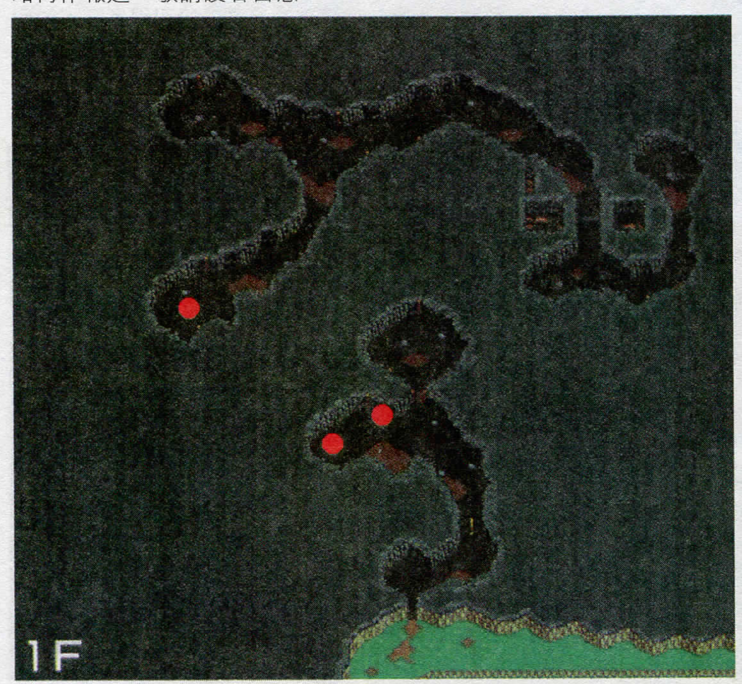


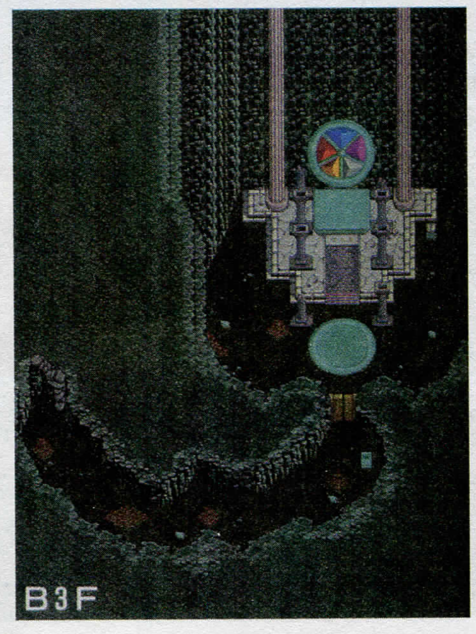
下期予告

本篇攻略是劍士為主，至於其他職業的攻略，將會在下一期略再作報道，敬請讀者留意











便利店時代

文：大店主阿三

風生水起，一本萬利！

有沒有想過要成為商業奇才，三十歲前賺取生命中的第一個「$1,000,000,000」？以投資便利店作為一個開始，以此起家，建立自己的便利店王國，最終成為全城的經濟命脈，而閣下的每一項投資都會令整個城市有著舉足輕重的影響力，全憑商業策略控制一切，成為雄霸天下的大店主……還等甚麼？快來營造美好的將來，建立屬於自己的《便利店時代》！



遊戲模式

可分為三項等級：

初級 MAP ～建設首都行政廳

發展龐大的連鎖式便利店集團，以吸引日本政府建立首都行政廳。

（初期資金為200,000,000日圓）

中級 MAP ～便利店 10 連鎖！

賺取巨額資金，以開展十間連鎖店為最終目標。

（初期資金為150,000,00日圓）

上級 MAP ～獲得五星級店主的評價

當每年12月終，於年結的總合評價中，獲得店主評價（オーナー評價）中之最高級數——五星級。

（初期資金為150,000,00日圓）

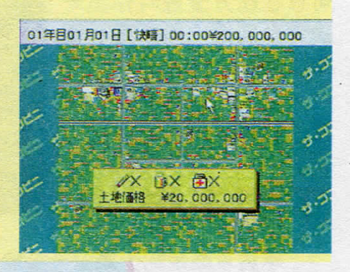




從「本店」開始建立之一：選地

要開店必須先買地皮，位置不同、地價不同、效果亦不同。究竟怎樣才可找到一幅合適的空地呢？以下的「旺地」基本條件可供大家參考。





「旺地」基本條件

1.與道路面接連，十字路口更佳。
2.接近鐵路、火車站（集客力超過2000人）。
3.地價較高者，或在鬧市中央而不超過30,000,000日圓的低價土地。
4.可售買香煙及酒類。
5.附近是事務所（役場）用地。

另外，申請售買香煙、酒類及藥物的許可也是非常重要的一環。雖然商品的盈利率不高，但這些商品卻會吸引很多客人的到來，絕對不可輕視。而且在每間售買許可商品的店鋪之間都會有一定距離，若能捷足先登買下土地而持有許可權，對手會因競爭力與盈利較低而不去「入侵」你的勢力範圍，可算是重要的「戰略商品」。











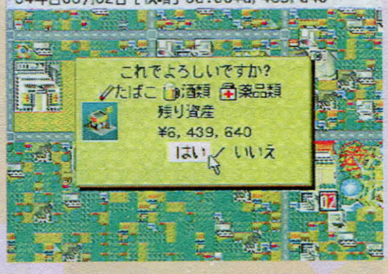

製造商：HUMAN
發售日：3月20日
價格：5800日圓



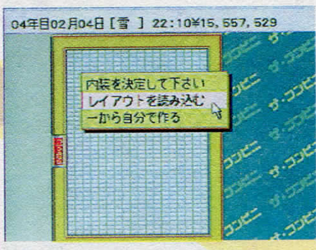
從「本店」開始建立之二：選舖

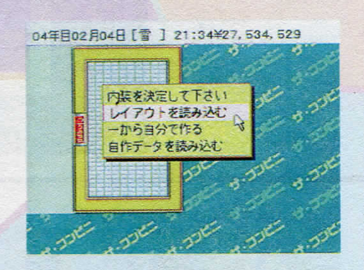
共有縱橫各3款舖位可供選擇，上面的是縱向的、下面則是橫向的，不要弄錯。而面積越大，自然價錢越高。在初期階段只可揀選最小的舖位，之後會隨著發展而增加。舖位縱橫的內部陳設可以是同樣的，但要留意的是，當你的選地是靠著直路的話，就不要購置橫向的舖位，相對亦然。

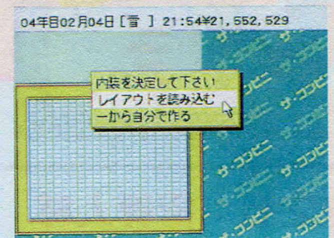


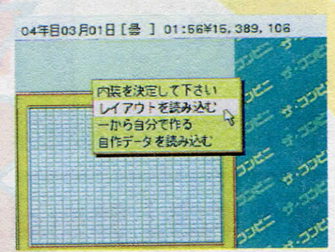












從「本店」開始建立之三：內部陳設

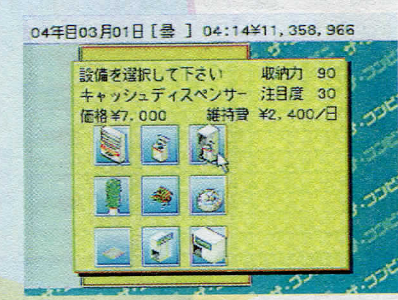
45項設備、24款銷售商品，要如何安放方為最適當？那一種貨品最受顧客歡迎？不妨在「佈陣」之前，先看看以下建議的設計小秘訣：

店舖設計小秘訣

1.收銀處不應與職員休息室相距太遠。將兩者距離拉近，成為店舖的核心部份，會更容易招聚客人。
2.將一般商品與「人氣」商品並排而放，會刺激銷路。
3.植物盆栽及噴水池等設施可增加人氣度，最高可達30點。
4.通路不能過於狹窄，不然會有「擠客」情況出現。
5. 同類型商品不可並排放置。









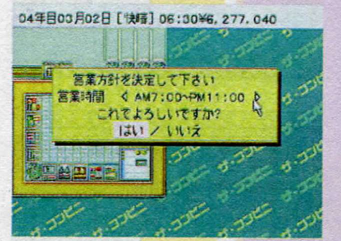


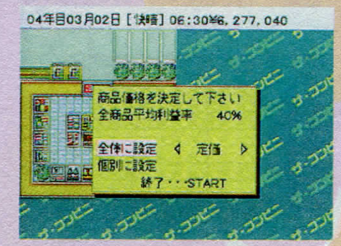


如想詳細研究各式店舖設計實例，可參考攻略後半部份——五星級示範單位。

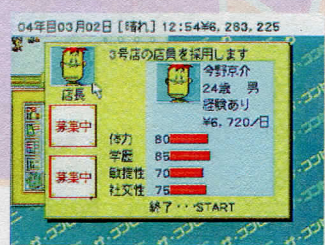
從「本店」開始建立之四：營業方針

可分兩方面，價格已被設定好為40%盈利率，可隨意揀選貨品調整價格升降，但並不建議在遊戲初期作出調整，待業務穩定後才行動，方為上策。而營業時間就要看區域來定，實際觀察兩三天（遊戲中1個月只有4天！），記下人客出現最多與最少的時間及情況，對時間的配置甚有幫助。不過記著避免於最大的店舖進行「24小時」的營業方針，不然會因人手不足而服務不足，亦沒有時間去補充新貨、清理場地，結果只會令人氣度下降，生意額亦隨之下降，切記！切記！









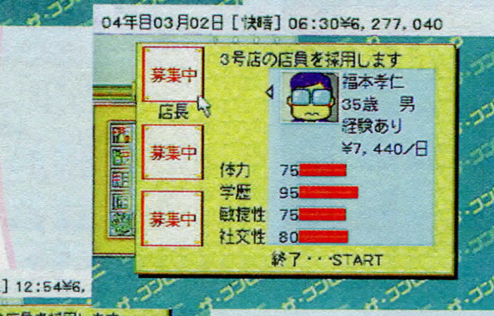


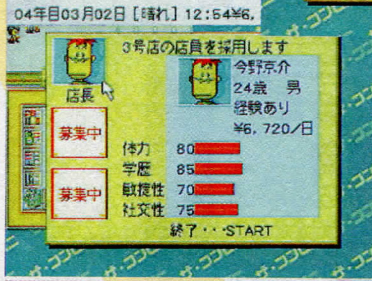


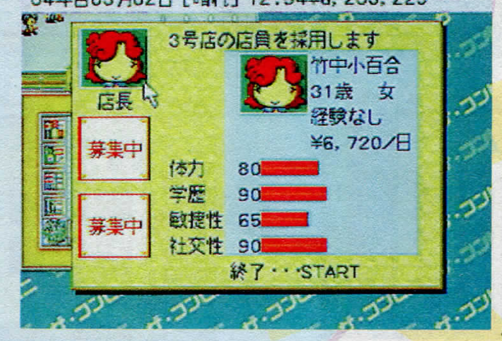
從「本店」開始建立之五：招募人材

開舖前最後的準備，也是最重要的一環。店長與店員可以說是一間店舖的靈魂，若然請來的人服務態度惡劣，就算貨品又平又靚，都要關門大吉！所以要慎重選擇店員，為店舖增加更多的顧客而開路。在每一位「候選店員」中，都會有4個性格數值如下：

性格「優異」者，各能力之最大值均為70以上；性格「普通」者，各能力之最大值均為70以下。而一間便利店需要員工3人，1人為店長、2人為店員，故此在選擇店長時不但能力要平均，學歷一定至少要高於70以上方可僱用。其餘2名店員中要有1名為「商品補充專門」的體力型（體力及敏捷性高），1名則要成為於擅長收錢及打掃的社交型（學歷及社交性高），此乃最佳之「夢幻店員組合」。編成之後，店舖就可以……







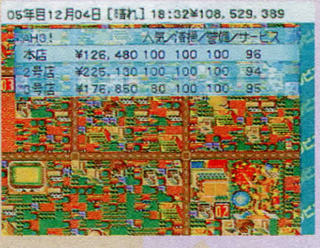
體力	工作持久力
學歷	收銀及店舖保安能力之最大值
敏捷性	商品補充能力之最大值及回避動作（當被顧客「打擾」時）之速度
社交性	服務及清掃能力之最大值

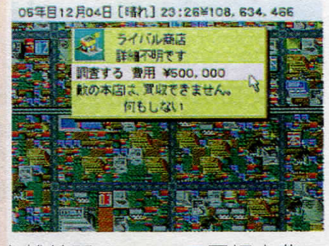


大展鴻圖大戰略

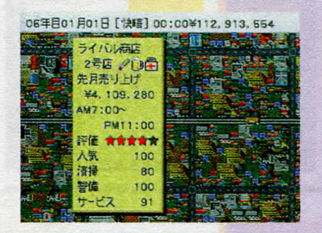
（一）偵察戰略

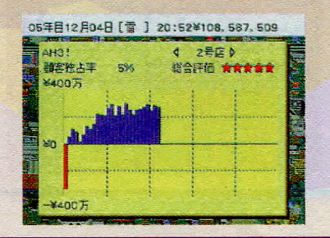
在MAP上會發現一個紅色正方格，上面寫著「本」字的就是自己的第1號店。不過，你更會看到幾個藍色正方格，上面除了寫著「本」字以外，還有「02」、「03」、「04」……等等，正是對手的商舖，明顯實力比你強。如用箭咀指向方格上，就可看到店舖的運作及詳細報告。調查自己店舖當然免費，可直接看到所有店舖的收支狀況，包括有營業額、人氣度、清掃程度、警備、服務





質素（サービス）各項數值。對手商舖就要500,000日圓調查費，可看到收支狀況。



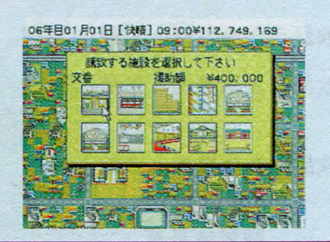




（二）招攬（誘致）戰略

為了令更多人願意前來光顧，可以用金錢資助各機構建築物的興建，用以招攬其他新客人，當建築物落成後，可以為便利店帶來豐富的收入。當然援助費越貴，集客力自然越高。但警崗（交番）及消防署又有集客力可言呢？原來兩者的主要用途不是聚集客人，而是使鄰近便利店的「警備」數值增加，上升的數值可了不

哩！當你試過在兩月連續被劫，每次損失不下幾百萬之後，就會知道警備的重要性了。







（三）廣告戰略

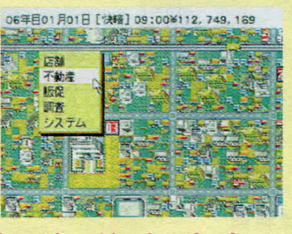
當店舖人氣低落時，就要靠廣告來催谷一下了。各種宣傳方式越貴越有較，次數及時間亦有不同，如下圖示：

在開店初期作出宣傳，雖然的確令人氣度有顯著上升，但很快就會因店員累積的經驗不足受到投訴，結果人氣度速度下降，破壞了印象後，數值及營業額會變得難以提升。所以有時候，不作宣傳反而會有好處，讓數值自然提升而不作任何催谷，會變得更穩定。曾試過於年頭建立新舖，不做任何宣傳，到年終時人氣度已達「100」了。記著——穩定壓倒一切。





名稱	費用	知名度提升	每月宣傳日	時間
宣傳單張（ダイレクトメール）	100,000日圓	12	2	10:00
新聞廣告（報紙廣告）	500,000日圓	20	2	7:00
飛行船（氫氣飛船）	1,000,000日圓	40	3	15:00
電台廣告（ラジオ）	5,000,000日圓	60	1	17:00
電視廣告（TV）	10,000,000日圓	90	1	19:00





（四）分店戰略

到遊戲進行到一定階段，就應該擴張一下勢力。在開分店時要留意，選址時一就盡量可與「本店」配合夾攻對手商舖的有利可圖位置。要不然就揀選已建好的辦公大樓、學校、遊樂場、車站更好，取集客力高但售價低的位置，視為首選。建好新舖後，再同時招攬警崗，保障平安，生意自然好！



五星級示範單位，歡迎參觀！

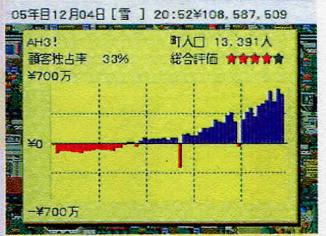


以下所介紹的是經過精心研究，絕對有發展潛質的店舖示範單位。全部都是可於一年至三年內達至五星級的店舖，人氣度100而不需靠任何廣告宣傳。兼且所有單位均可有高盈利率，當然亦要店員的質數配合。但一般而言，店舖的各項數值都會穩定於80或以上，與對手絕對有競爭力。希望以下的研究心得，可給大家在店舖設計上，有所幫助。



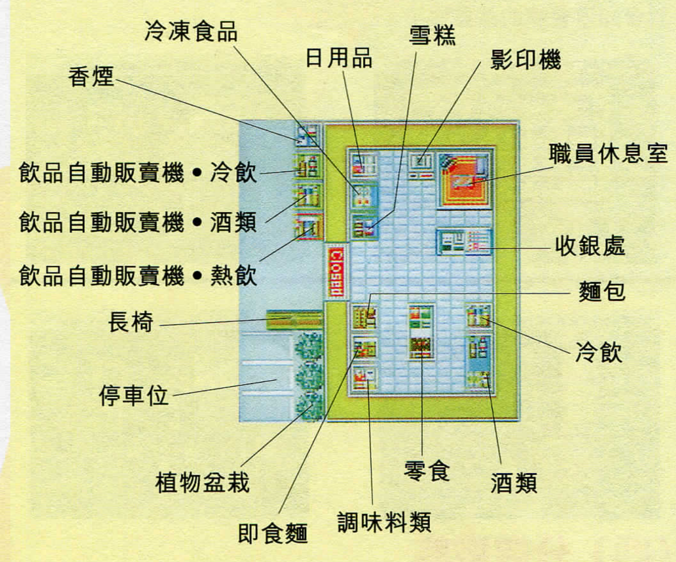






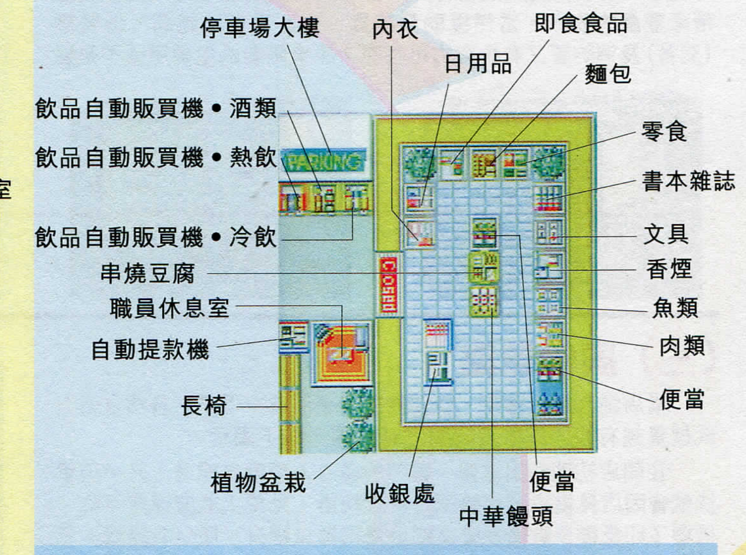
1. 純酒便利店

以售賣酒類為吸引點的小型便利店，店中央位置開揚，遇上人多時候都不會有「擠客」情況出現，且顧客流量高，於繁盛商業區最為適合。



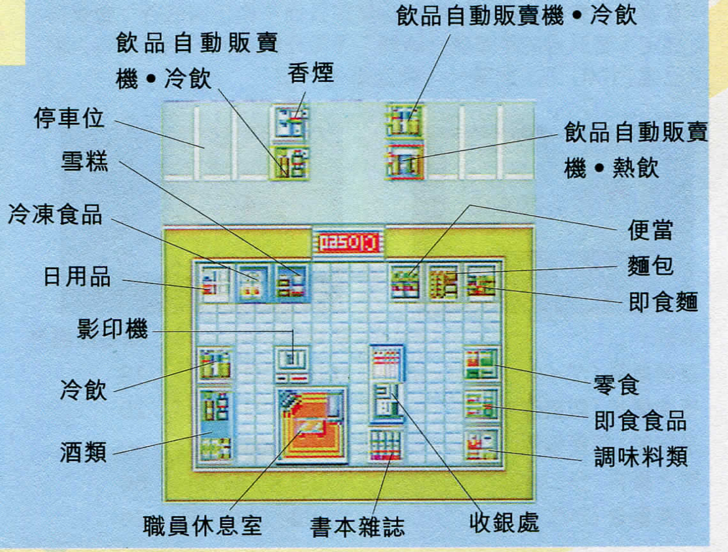
2. 善用室內空間的便利店

將職員休息室移出店外是此店的一大特式。這種設計可將室外與室內的距離拉至最近，在補充貨品時更快、更方便。可將騰出來的位置來加陳列架，另放些植物盆栽，增加人氣度。



3. 典型迷你便利店

傳統商舖式設計，將職員休息室及收銀機置於中央，可以更容易控制整體環境，店員可以在最短時間接觸到有需要的客人，提供服務。

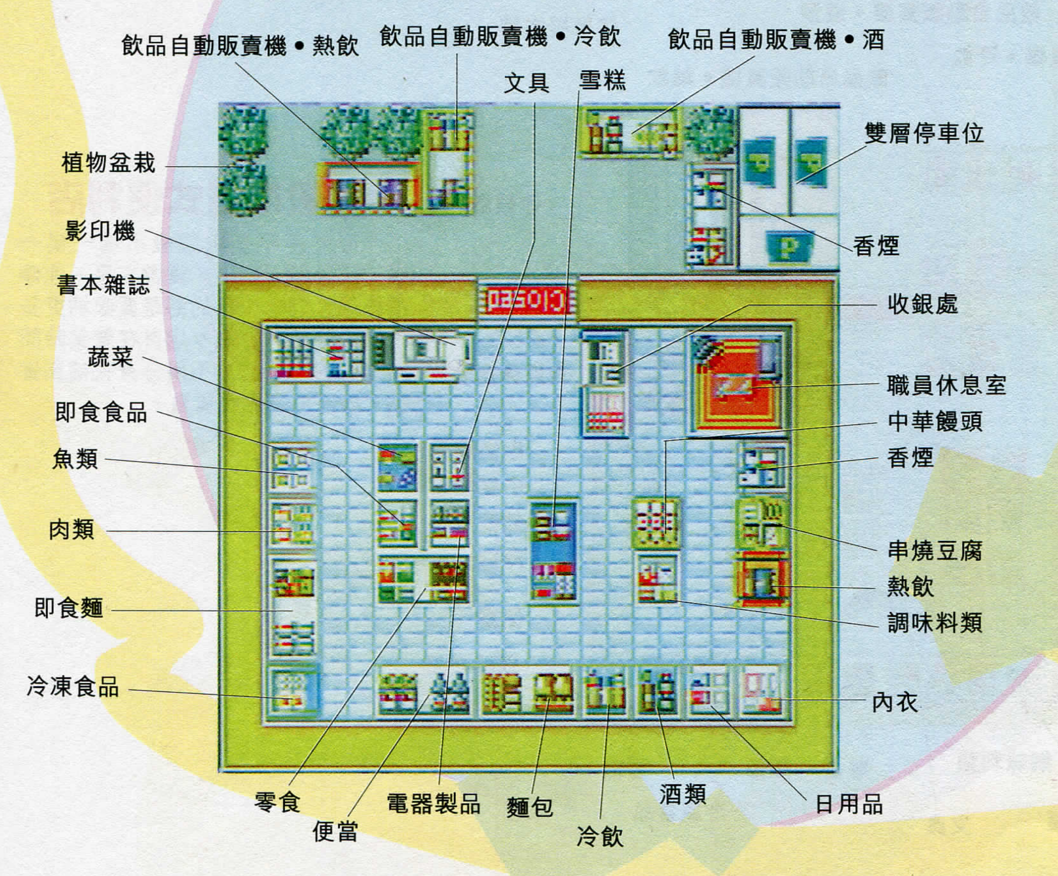




4. 刺激潛在需要的便利店

一般便利店都會於店外設置自動販賣機，但將外邊的位置全換成停車位，相對會增加泊車費的收入外，更可吸引只購買香煙或飲品的車主及顧客走進店內，刺激其潛在需要（購買慾望）購買貨品，可算是銷售戰略之一。



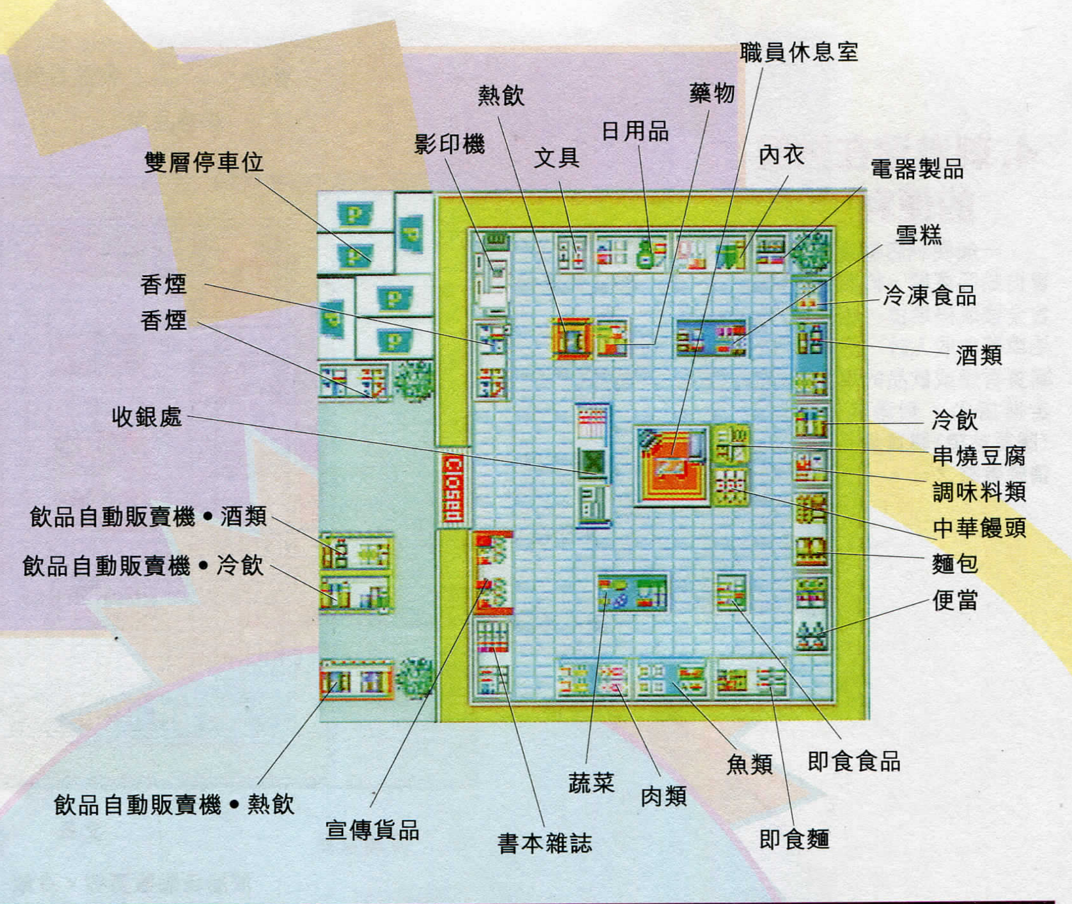


5. 新鮮便利店

貨品多元化，蔬菜、魚類、肉類等新鮮食品會特別受歡迎，而麵包、便當更會是舖內的主力商品。這類店舖最適宜設於較偏辟、或競爭對手較少的地方，甚至遠離鬧市，一樣會有生意。

6. 強化型便利店

貨品一應俱全，各式陳列架的擺放位置是經過特別配置的，令顧客進入後必然會「繞場一周」，不但會令購買機會增加，而且更容易於繁忙時間疏導人潮，讓更多顧客有接觸貨品的機會。



飲品自助販買機 • 熱飲
飲品自助販買機 • 酒類
飲品自助販買機 • 冷飲
停車場大樓
飲品自助販買機 • 熱飲
香煙
長椅
收銀處
植物盆栽
影印機
書本雜誌
職員休息室
蔬菜
宣傳貨品
串燒豆腐
肉類
中華饅頭
熱飲
魚類
冷飲
日用品
便當
內衣
電器製品
即食食品
調味料類
零食
麵包
雪糕
即食麵
文具
冷凍食品

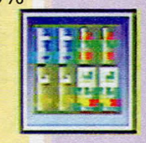
7. 超級市場式便利店

形式差不多與超級市場一模一樣，陳設架大型化，貨源充足。連停車場都大型化，目的都是要吸納更多不同的顧客。亦能令店員在營業時間內專心服務顧客，不用分身去補充貨品，繼而提高服務質數。

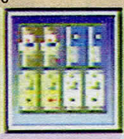


各款銷售商品

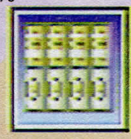
■冷飲（冷たい飲料）
售價：110日圓
來價比較率：50%
盈利百分率：50%



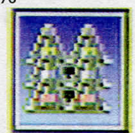
■熱飲（溫かい飲料）
售價：110日圓
來價比較率：50%
盈利百分率：50%



■酒類
售價：1000日圓
來價比較率：70%
盈利百分率：30%



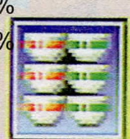
■便當（弁当）
售價：400日圓
來價比較率：60%
盈利百分率：40%



■麵包（パン類）
售價：300日圓
來價比較率：50%
盈利百分率：50%



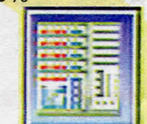
■即食麵（インスタント類）
售價：150
來價比較率：60%
盈利百分率：40%



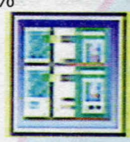
■零食（菓子）
售價：200日圓
來價比較率：60%
盈利百分率：40%



■書本雜誌（本類）
售價：400日圓
來價比較率：60%
盈利百分率：40%



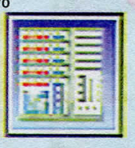
■香煙（たばこ）
售價：250日圓
來價比較率：70%
盈利百分率：30%



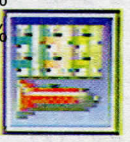
■雪糕（アイスクリーム）
售價：100日圓
來價比較率：50%
盈利百分率：50%



■文具（文房類）
售價：150日圓
來價比較率：60%
盈利百分率：40%



■電器製品（電氣製品類）
售價：800日圓
來價比較率：60%
盈利百分率：40%



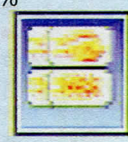
■蔬菜（野菜類）
售價：1500日圓
來價比較率：50%
盈利百分率：50%



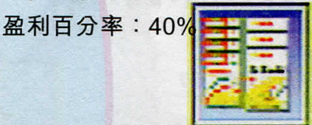
■魚類
售價：1000日圓
來價比較率：50%
盈利百分率：50%



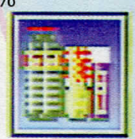
■肉類
售價：1200日圓
來價比較率：50%
盈利百分率：50%



■即食食品（レトルト類）
售價：600日圓
來價比較率：60%
盈利百分率：40%



■調味料類
售價：400日圓
來價比較率：60%
盈利百分率：40%



■冷凍食品類
售價：500日圓
來價比較率：60%
盈利百分率：40%



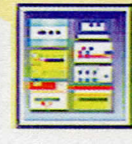
■串燒豆腐（おでん）
售價：250日圓
來價比較率：50%
盈利百分率：50%



■日用品
售價：800日圓
來價比較率：60%
盈利百分率：40%



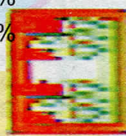
■藥物（藥品）
售價：1500日圓
來價比較率：70%
盈利百分率：30%



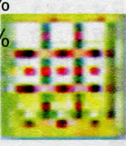
■內衣（下着類）
售價：1000日圓
來價比較率：60%
盈利百分率：40%



■宣傳貨品（イベント商品）
售價：1000日圓
來價比較率：60%
盈利百分率：40%



■中華饅頭（中華まん）
售價：170日圓
來價比較率：60%
盈利百分率：40%



便利店各項設備一覽

■職員休息室 1(社員休憩室 1)
價格：3000日圓
貨品收容量：0
尺寸：2×2
注目度：0
設置場所：店內、店外
陳列商品：--



■職員休息室 2(社員休憩室 2)
價格：7000日圓
貨品收容量：0
尺寸：2×2
注目度：0
設置場所：店內、店外
陳列商品：--



■收銀處 1(レジ 1)
價格：2000日圓
貨品收容量：0
尺寸：2×1
注目度：15
設置場所：店內
陳列商品：--



■收銀處 2(レジ 2)
價格：3000日圓
貨品收容量：60
尺寸：2×1
注目度：25
設置場所：店內
陳列商品：速遞申請表格



■收銀處 3(レジ 3)
價格：3000日圓
貨品收容量：0
尺寸：3×1
注目度：20
設置場所：店內
陳列商品：--



■收銀處 4(レジ 4)
價格：5000日圓
貨品收容量：90
尺寸：3×1
注目度：30
設置場所：店內
陳列商品：速遞申請表格



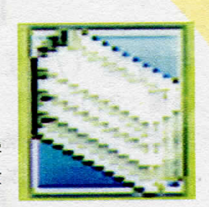
■陳列架 1(常温棚 1)
價格：60日圓
貨品收容量：40
尺寸：1×1
注目度：10
設置場所：店內
陳列商品：便當、麵包、即食麵、零食、書本雜誌、文具、電器製品、即食食品、日用品、藥物、內衣



■陳列架 2(常温棚 2)
價格：100日圓
貨品收容量：80
尺寸：2×1
注目度：10
設置場所：店內
陳列商品：便當、麵包、即食麵、零食、書本雜誌、文具、電器製品、即食食品、調味料、日用品、藥物、內衣



■陳列架 3(常温棚 3)
價格：140日圓
貨品收容量：120
尺寸：3×1
注目度：10
設置場所：店內
陳列商品：便當、麵包、即食麵、零食、書本雜誌、文具、電器製品、即食食品、調味料、日用品、藥物、內衣



■活動陳列架 1(常温ワゴン 1)
價格：30日圓
貨品收容量：15
尺寸：1×1
注目度：20
設置場所：店內
陳列商品：便當、麵包、即食麵、零食、書本雜誌、文具、電器製品、即食食品、調味料、日用品、藥物、內衣

■活動陳列架 2(常温ワゴン 2)
價格：50日圓
貨品收容量：30
尺寸：2×1
注目度：20
設置場所：店內
陳列商品：便當、麵包、即食麵、零食、書本雜誌、文具、電器製品、即食食品、調味料、日用品、藥物、內衣



■活動陳列架 3(常温ワゴン 3)
價格：70日圓
貨品收容量：45
尺寸：3×1
注目度：20
設置場所：店內
陳列商品：便當、麵包、即食麵、零食、書本雜誌、文具、電器製品、即食食品、調味料、日用品、藥物、內衣



■活動陳列架 4(常温ワゴン 4)
價格：90日圓
貨品收容量：60
尺寸：2×2
注目度：4
設置場所：店內
陳列商品：便當、麵包、即食麵、零食、書本雜誌、文具、電器製品、即食食品、調味料、日用品、藥物、內衣



■冷藏陳列架 1(冷藏棚 1)
價格：200日圓
貨品收容量：30
尺寸：1×1
注目度：10
設置場所：店內
陳列商品：凍飲、酒類、便當、蔬菜、魚類、肉類、藥物

■冷藏陳列架 2(冷藏棚 2)
價格：350日圓
貨品收容量：60
尺寸：2×1
注目度：10
設置場所：店內
陳列商品：凍飲、酒類、便當、蔬菜、魚類、肉類、藥物



■冷藏陳列架 3(冷藏棚 3)
價格：500日圓
貨品收容量：90
尺寸：3×1
注目度：10
設置場所：店內
陳列商品：凍飲、酒類、便當、蔬菜、魚類、肉類、藥物

■座地冷藏櫃 1(冷藏ワゴン 1)
價格：120日圓
貨品收容量：10
尺寸：1×1
注目度：20
設置場所：店內
陳列商品：凍飲、酒類、便當、蔬菜、魚類、肉類、藥物



■座地冷藏櫃 2(冷藏ワゴン 2)
價格：200日圓
貨品收容量：20
尺寸：2×1
注目度：20
設置場所：店內
陳列商品：凍飲、酒類、便當、蔬菜、魚類、肉類、藥物





■座地冷藏櫃 3(冷藏ワゴン 3)
價格：280日圓
貨品收容量：30
尺寸：3×1
注目度：20
設置場所：店內
陳列商品：凍飲、酒類、便當、蔬菜、魚類、肉類、藥物

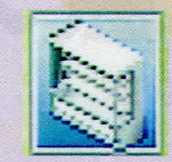


■座地冷藏櫃 4(冷藏ワゴン 4)
價格：360日圓
貨品收容量：40
尺寸：2×2
注目度：30
設置場所：店內
陳列商品：凍飲、酒類、便當、蔬菜、魚類、肉類、藥物

■冷凍冰箱 1(冷凍棚 1)
價格：300日圓
貨品收容量：25
尺寸：1×1
注目度：10
設置場所：店內
陳列商品：冷凍食品、雪糕



■冷凍冰箱 2(冷凍棚 2)
價格：500日圓
貨品收容量：50
尺寸：2×1
注目度：10
設置場所：店內
陳列商品：冷凍食品、雪糕



■座地冷凍冰箱 1(冷凍ワゴン 1)
價格：200日圓
貨品收容量：10
尺寸：1×1
注目度：20
設置場所：店內
陳列商品：冷凍食品、雪糕



■座地冷凍冰箱 2(冷凍ワゴン 2)
價格：380日圓
貨品收容量：20
尺寸：2×1
注目度：20
設置場所：店內
陳列商品：冷凍食品、雪糕



■熱飲專用箱(温ジュース)
價格：300日圓
貨品收容量：20
尺寸：1×1
注目度：20
設置場所：店內
陳列商品：熱飲



■串燒豆腐專架(おでん)
價格：100日圓
貨品收容量：10
尺寸：1×1
注目度：30
設置場所：店內
陳列商品：串燒豆腐

■中華饅頭專櫃(中華まん)
價格：300日圓
貨品收容量：20
尺寸：1×1
注目度：30
設置場所：店內
陳列商品：中華饅頭



■宣傳貨品專用架(イベントケース・棚)
價格：600日圓
貨品收容量：60
尺寸：2×1
注目度：40
設置場所：店內
陳列商品：宣傳貨品



■宣傳貨品專櫃(イベントケース・ワゴン)
價格：300日圓
貨品收容量：30
尺寸：2×1
注目度：60
設置場所：店內
陳列商品：宣傳7



■香煙自動販賣機 1(たばこ自販 1)
價格：600日圓
貨品收容量：20
尺寸：1×1
注目度：15
設置場所：店內、店外
陳列商品：香煙



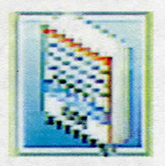
■香煙自動販賣機 2(たばこ自販 2)
價格：100外日圓
貨品收容量：40
尺寸：2×1
注目度：20
設置場所：店內、店外
陳列商品：香煙



■飲品自動販賣機・冷藏 1(飲料自販・冷藏 1)
價格：800日圓
貨品收容量：20
尺寸：1×1
注目度：15
設置場所：店內、店外
陳列商品：冷飲、酒類



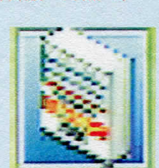
■飲品自動販賣機・冷藏 2(飲料自販・冷藏 2)
價格：1400日圓
貨品收容量：40
尺寸：2×1
注目度：20
設置場所：店內、店外
陳列商品：冷飲、酒類



■飲品自動販賣機・冷熱 1(飲料自販・冷熱 1)
價格：1000日圓
貨品收容量：15
尺寸：1×1
注目度：15
設置場所：店內、店外
陳列商品：冷飲、熱飲



■飲品自動販賣機・冷熱 2(飲料自販・冷熱 2)
價格：1800日圓
貨品收容量：30
尺寸：2×1
注目度：20
設置場所：店內、店外
陳列商品：冷飲、熱飲



■影印機 1(コピー機 1)
價格：1500日圓
貨品收容量：20
尺寸：1×1
注目度：10
設置場所：店內
陳列商品：影印紙



■影印機 2(コピー機 2)
價格：2000日圓
貨品收容量：40
尺寸：2×1
注目度：15
設置場所：店內
陳列商品：影印紙



■自動提款機 1(キャッシュディスペンサー 1)
價格：4000日圓
貨品收容量：50
尺寸：1×1
注目度：20
設置場所：店內
陳列商品：現金



■自動提款機 2(キャッシュディスペンサー 2)
價格：7000日圓
貨品收容量：90
尺寸：1×1
注目度：30
設置場所：店內、店外
陳列商品：現金



■植物盆栽(觀葉植物)
價格：1000日圓
貨品收容量：0
尺寸：1×1
注目度：0
設置場所：店內、店外
陳列商品：--



■長椅(ベンチ)
價格：2000日圓
貨品收容量：0
尺寸：1×1
注目度：0
設置場所：店內、店外
陳列商品：--



■噴水池(噴水)
價格：5000日圓
貨品收容量：0
尺寸：2×2
注目度：0
設置場所：店內、店外
陳列商品：--



■停車位(駐車場)
價格：500日圓
貨品收容量：2
尺寸：1×2
注目度：0
設置場所：店外
陳列商品：--



■雙層停車位(2階建駐車場)
價格：1000日圓
貨品收容量：4
尺寸：1×2
注目度：0
設置場所：店外
陳列商品：--



■停車場大樓(タワー駐車場)
價格：9000日圓
貨品收容量：20
尺寸：3×2
注目度：0
設置場所：店外
陳列商品：--





九龍風水傳

攻略最終回

文：赤目黑龍

MASTER之顏

當主角離開「神龍廟」之後，便會被轉移到一處叫「大井路」的地方，這是玩者第一次來到的地方，不過，事情依然是圍繞着「MASTER」發生的。當玩者到達「大井路」之後，便要先得到這裏所有的人支持才可，所以必須要和所有的人説話，而且在這裏有多的「實時迷宮」入口，玩者如果要進入的話便一定要先得到一件非常重要的道具，那便是「漱口水」，而要得到這東西便一定要向「牙醫」入手。

除了是「大井路」之外，玩者亦要前往和「大井路」互相連接的「小姐路」一行，方法是利用「妖精傳送場」的轉送裝置，玩者同時要和那裏的人説話，得到所有的情報，之後回到「大井路」，再到「牙醫」那裏，便可以得到進入「維多利亞大廈」必須的「漱口水」了。

得到了「漱口水」之後便可以立刻進入「維多利亞大廈」之內，不過在進入之前，一定要先進入「KOWLOONET終端機」之中，僱用在這裏的「導遊」，原因非常簡單，就和之前的「實時迷宮」一樣，玩者一定要得到這些「導遊」的指示才可以解開在迷宮之中眾多的謎。當做好一切準備之後，便可以真正的進入「維多利亞大廈」了。另一點玩者要非常注意的是這在「大井路」和「小姐路」之中所有的「實時迷宮」是和最初的一樣，是由多幢大廈所組成的，這點玩者要非常小心。

在「小姐路」之中，玩者會遇上一些非常奇怪的人，例如那個「闇鍋屋」便是，玩者和他説話時要非常小心，因為他是不會輕易説真話的，所以這時候便要使用「光明之眼」了，這樣便可以聽到他的真説話了。



診所


美羅花園北門

牙科醫生




美腳屋

美顏屋



製造商：Sony Music Entertainment Inc.
發售日期：發售中
售價：7800日圓（4 DISCS）
記憶：1 BLOCK




音樂盒店




KOWLOONET終端機

妖精之傳送場

美羅花園南門

大井路

狹窄的家

流程：

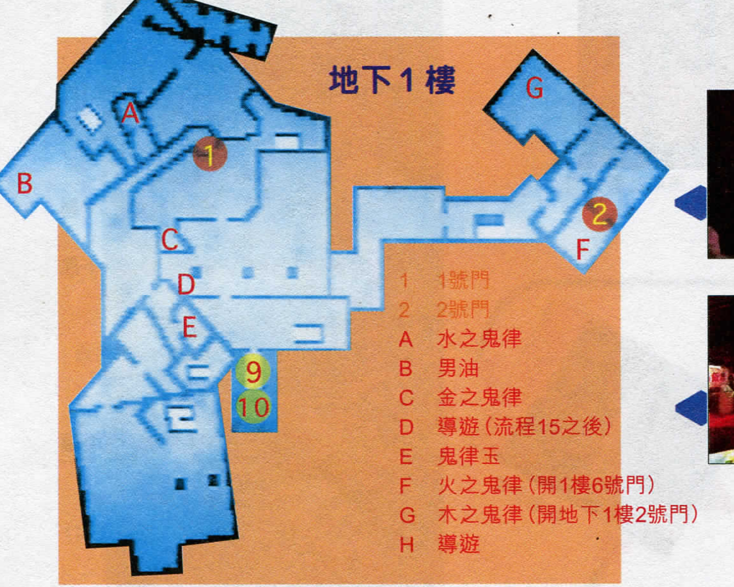
與「音樂盒店」的老闆談話
到「音樂盒店」旁的「KOWLOONET終端機」讀取由「蝴蝶」(パピヨン)傳過來的電子郵件
與「大井路」中所有的人談話
到「大井路」盡頭的「妖精傳送場」，轉移到「小姐路」
和「麻雀館」前的人談話，並將「小黑的耳環」交出
與「小姐路」上所有的人談話
與「牙科醫生」談話，並得到「漱口水」(うがい水)
與「音樂盒店」老闆談話
進入「KOWLOONET終端機」之中僱用「導遊」(ナビ)
利用「漱口水」進入「維多利亞大廈」
維多利亞大廈．美羅花園(實時迷宮)第1次

順序流程：

1 起點
2 導遊
3 木之鬼律(開1樓1號門)
4 土之鬼律(開1樓2號門)
5 火之鬼律(開1樓3號門)
6 木之鬼律(開1樓4號門)
7 火之鬼律(開地下1樓1號門)
8 導遊
9 從此穴跳落地下1樓
10 土之鬼律(開動升降機)
11 乘升降機到2樓
12 金之鬼律(開1樓5號門)
13 導遊
14 金之鬼律(開2樓1號門)
15 導遊
16 水之鬼律
17 導遊
18 木之鬼律(開1樓7號門)
19 水之鬼律(開1樓8號門)
20 火之鬼律(開1樓9號門)
21 土・木鬼律(隱藏走廊出現)
22 導遊
23 人形使少年
24 導遊(出口)

1樓

1 1號門
2 2號門
3 3號門
4 4號門
5 5號門
6 6號門
7 7號門
8 8號門
9 9號門
A 光明房間(光る部屋)
B 木之鬼律
C 水之鬼律
D 無限鬼律(屬性不定)
E 男油3個
F 導遊(流程20之後)
G 無限鬼律(屬性不定)
H 火之鬼律
I 土之鬼律
J 導遊
K KOWLOONET終端機(收取楊先生的電子郵件)
L 導遊(讀取楊先生的電子郵件之後)
M 無限鬼律(屬性不定)







維多利亞大廈入口


麻雀館



珊瑚店



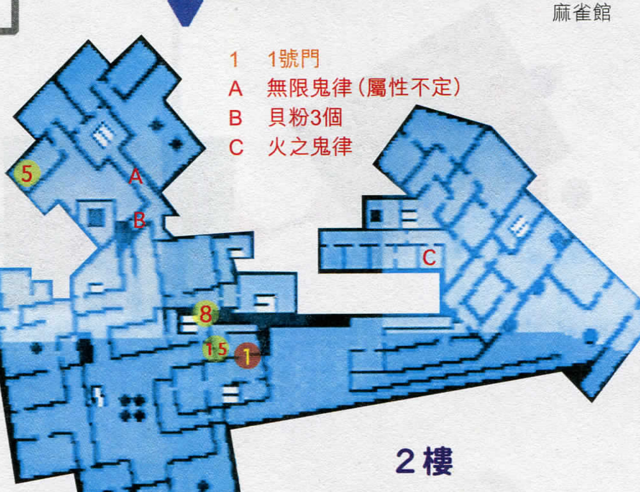


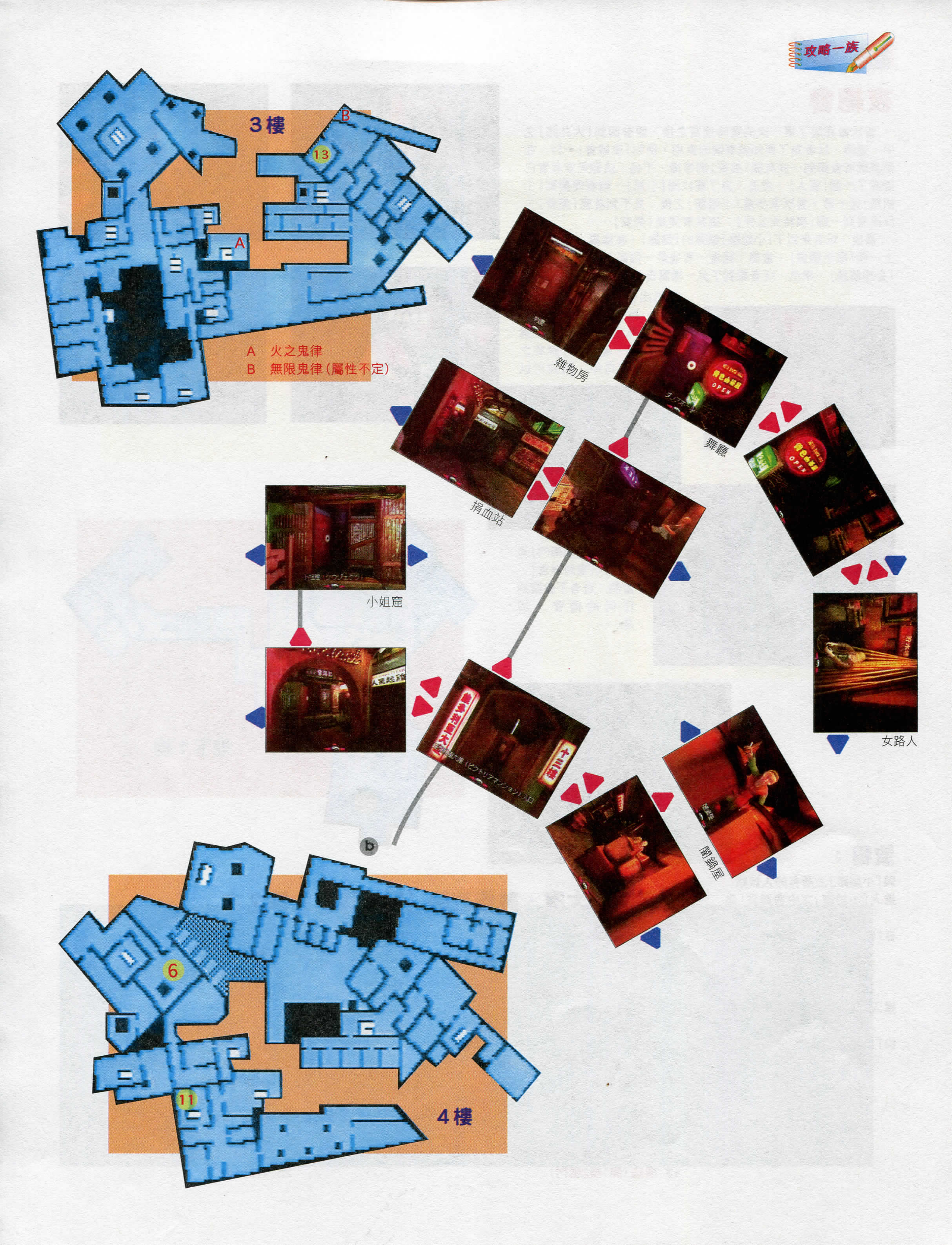

小姐路


質屋



妖精之傳送場



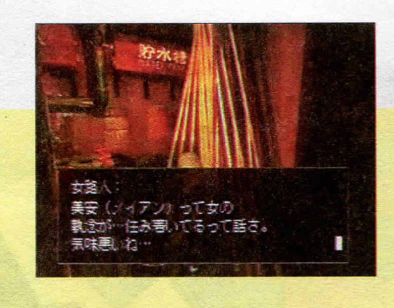

3樓
A
B
13
A 火之鬼律
B 無限鬼律(屬性不定)
雜物房
舞廳
OPEN
捐血站
小姐窟
女路人
十三樓
闇鍋屋
b
6
11
4樓

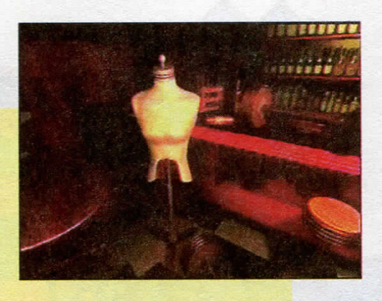


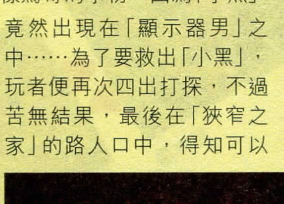
夜總會

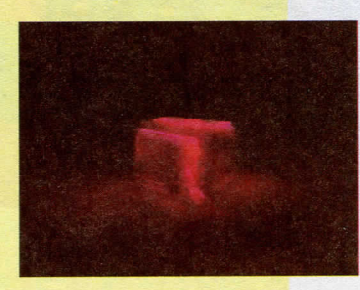
當玩者完成了第一次的實時迷宮之後，便會回到「大井路」之中，這時，玩者為了要知道事情的真相，便到「夜總會」一行，在那裏玩者會聽到一些有關「美安」的事情，不過，這個美安其實已變成了一個「妄人」，然而，為了要找回「小黑」，玩者便要到「小姐窟」走一敞。當玩者步進「小姐窟」之後，見不到甚麼「美安」，反而看到一個「模特兒公仔」，這其實便是「美安」……

最後，玩者來到了「小姐路」盡頭的「舞廳」，在這裏，玩者會遇上一個「顯示器男」，當然，玩者一看他是一個妄人，於是便使用「妄想眼鏡」，果然，玩者看到了另一樣驚奇的事物，因為「小黑」竟然出現在「顯示器男」之中……為了要救出「小黑」，玩者便再次四出打探，不過苦無結果，最後在「狹窄之家」的路人口中，得知可以從「美羅花園南門」再次進入「實時迷宮」，當然，玩者不會錯過任何的機會，於是……

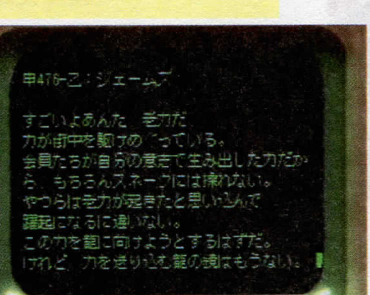


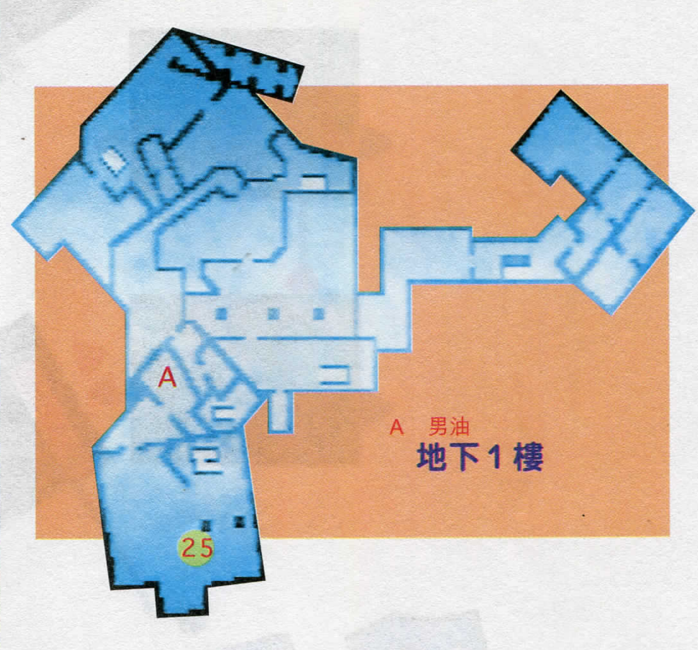












流程：

與「小姐路」上所有的人談話
進入「小姐窟」之中會聽到「美安」的聲音
在「舞廳」（ダンスホール）旁邊遇上「顯示器男」（モニター男），使用「妄想眼鏡」和他談話
進入「狹窄之家」和之中的「路人」談話
由「美羅花園南門」進入「實時迷宮」

維多利亞大廈・美羅花園（實時迷宮）第2次

順序流程：

1 起點
2 導遊
3 土之鬼律（開2樓1號門）
4 水之鬼律
5 火之鬼律（開2樓2號門）
6 導遊
7 鬼律（屬性不定）（開2樓3號門）
8 乘升降機到1樓
9 水之鬼律（開1樓1號門）
10 導遊
11 導遊
12 KOWLOONET終端機（收取占士（ジェームズ）的電子郵件）
13 導遊（開1樓2號門）
14 遊遊
15 金之鬼律（開2樓4號門）
16 導遊
17 導遊
18 木之鬼律（開3樓1號門）
19 導遊
20 鬼律（屬性不定）（開天窗3號）
21 木之鬼律（開天窗2號）
22 水之鬼律（開天窗4號）
23 鬼律（屬性不定）（開天窗1號）
24 跳進天窗之中（當4天窗也打開之後）
25 金・木・土鬼律（開1樓3號門）
26 導遊（出口）

1 1號門
2 2號門
3 3號門
A 無限鬼律（屬性不定）
B 火之鬼律
C 導遊（流程11之後）
D 鬼律玉

1 樓

1 1號門
2 2號門
3 3號門
4 4號門
5 天窗1號
6 天窗2號
7 天窗3號
8 天窗4號
A 男油
B 火之鬼律
C 水之鬼律
D 土之鬼律
E 導遊（與流程19相同）
F 土之鬼律
G 無限鬼律（屬性不定）
H 達米路斯（ダミアヌス）1
I 達米路斯（ダミアヌス）2
J 達米路斯（ダミアヌス）3
K 土之鬼律（開動升降機）
L 男油
M 無限鬼律（屬性不定）
N 無限鬼律（屬性不定）

2樓

1 1號門
A 導遊（流程10，讀者電子郵件之後）

3樓

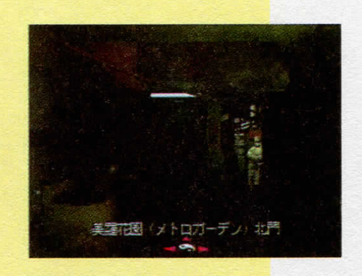


玄機

當玩者再次回到「大井路」之時，仍然未能救出「小黑」，所以便再次四出查探，在街上眾人口中，得知「玄機」現已變成了一個「液化」的妄人，而且就在「大井路」之中，於是玩者便到處尋找，最後，在「診所」之中遇上了「玄機」，與「玄機」談話完畢之後，玩者便到「妖精傳送場」找妖精，為了要趕及在「跳舞時間」之前回來，所以玩者要盡快進入「實時迷宮」。





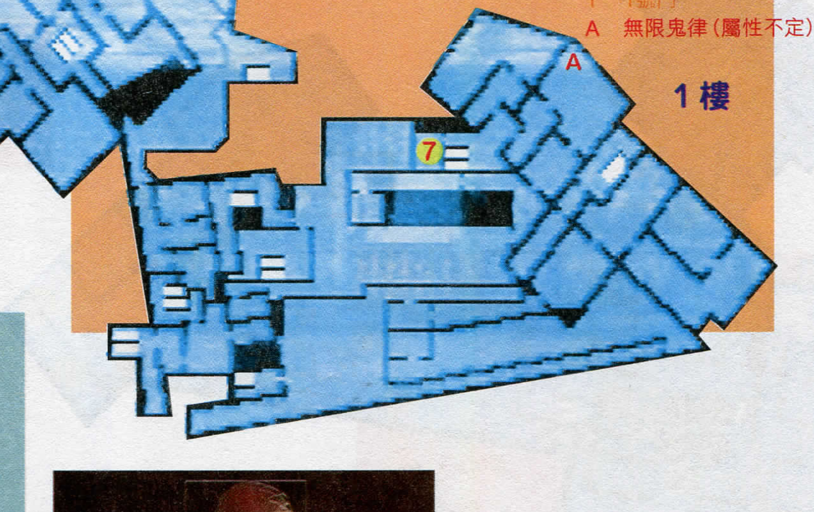


流程：

與「大井路」上所市有的人談話
到「診所」（問診屋）與「玄機」談話
到「妖精傳送場」與妖精談話
由「美羅花園北門」進入「實時迷宮」
維多利亞大廈・美羅花園（實時迷宮）第3次

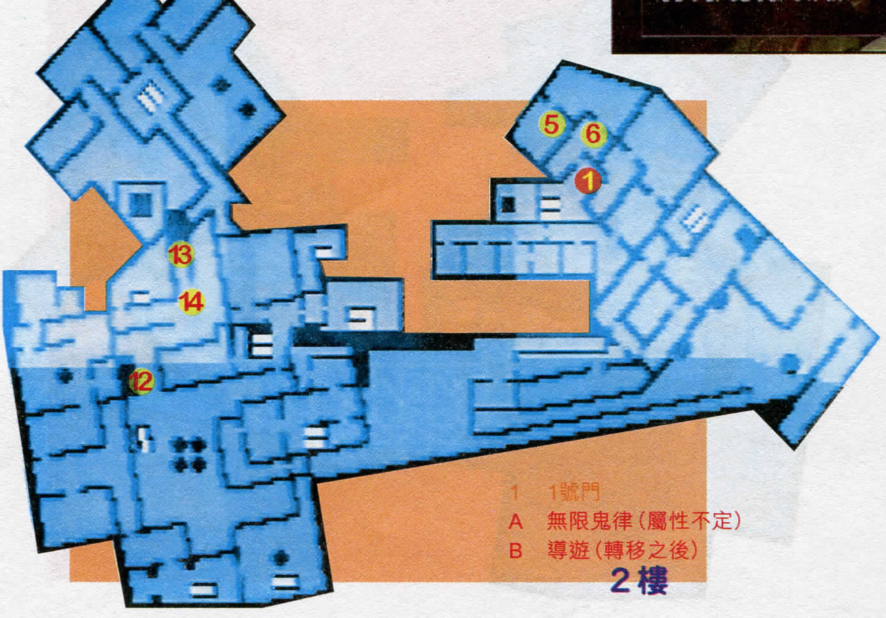
順序流程：

1 起點
2 導遊
3 無限鬼律（屬性不定）
4 導遊（開2樓1號門）
5 土之鬼律（開1樓1號門）
6 導遊
7 乘升降機到3樓
8 導遊
9 水之鬼律（打開洞穴）
10 導遊
11 跳入洞穴中（通往2樓）
12 導遊（轉移地點）
13 轉移後出現地點
14 導遊
15 火之鬼律（開3樓2號門）
16 土之鬼律（開3樓3號門）
17 水・火・鬼律（開3樓4號門）
18 楊先生
19 導遊（出口）

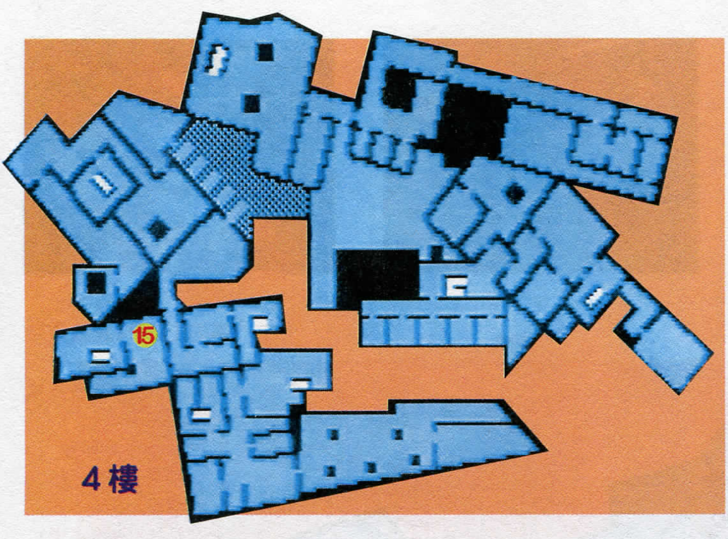










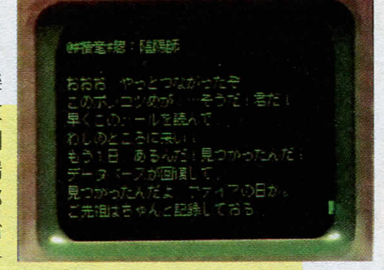


3樓

A	木之鬼律
B	土之鬼律
C	金之鬼律
D	導遊
E	鬼律玉
F	火之鬼律（開3樓1號門）
G	木之鬼律
H	金之鬼律
I	水之鬼律

1	1號門
2	2號門
3	3號門
4	4號門
5	5號門
6	6號門

跳舞時間



回到「大井路」，從「音樂盒店」老闆口中得知自己又收到了電子郵件，於是便立刻利用身旁的「KOWLOONET終端機」看看是誰給自己電子郵件，原來這次是「陰陽師」給玩者的電子郵件，原來還有一天他便可以使DATA BASE回復正常，而且可以得知「火之日」的真正日子，所以玩者要盡快的完成這裏的事情，然後回到「九龍正街」與「陰陽師」會合，而且這亦是再次開動「渾天儀」的唯一機會。

不過，當玩者再次到達「牙科醫生」那裏之時，發覺那裏出了巨變，整間牙科診所變成了一個「廢虛」，為了查明真相，玩者四出偵查，最後從「路人」的口中，得知這位「牙醫」是被「吃了」！原來在這「大井路」之中仍然有邪氣的存在，所以才會有這樣的事情發生，為了要消滅裏的邪氣完全消失，玩者必須再次的進入實時迷宮之中。

不過，在未進入實時迷宮之前，玩者必須再次四出查探一下，而在「麻雀館」之外的路人手上，玩者會得到「小黑的耳環」，而與「舞廳」之前的店員談話之後，玩者便能進入在右面的「雜物房」，在那裏，玩者便見到「妖精們」在跳舞，不過，這時玩者的敵人又出現了，那便是雙子四天王之一的「仙師」，當玩者將他打敗之後，再和其他的路人談話之後，便能夠再次進入實時迷宮，而且從「顯示器男」之中的「小黑」口中，玩者知道了那「楊先生」可能便是「小黑」的姐姐。

在進入實時迷宮之後，玩者便會立刻收到由「偉」傳送過來的電子郵件，內容大致是講述在「妄人路」之中似乎有一個「龍穴」的，而且在那裏似乎有事情要發生，所以希望玩者能盡快回到「九龍正街」。

流程：

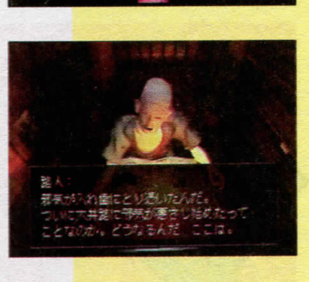
與「音樂盒店」老闆談話
到邊旁的「KOWLOONET終端機」讀取由「陰陽師」所傳來的電子郵件
到「牙科醫生」那裏看見一片混亂之後，到「狹窄之家」與「路人」談話
與「麻雀館」前的人談話，並得到「小黑的耳環」（小黒のピアス）
與「闇鍋屋」談話
與「麻雀館」前的人談話
與「舞廳」前的店員談話
進入在「舞廳」左面的「雜物房」（物置）
將「小黑的耳環」交給在「顯示器男」之中的「小黑」
與「仙師」進行「ITEM BATTLE」
使用「虛榮之鏡」（バニティミラ）將「仙師」打倒
與「小姐路」之中所有人談話
進入「維多利亞大廈」（實時迷宮）

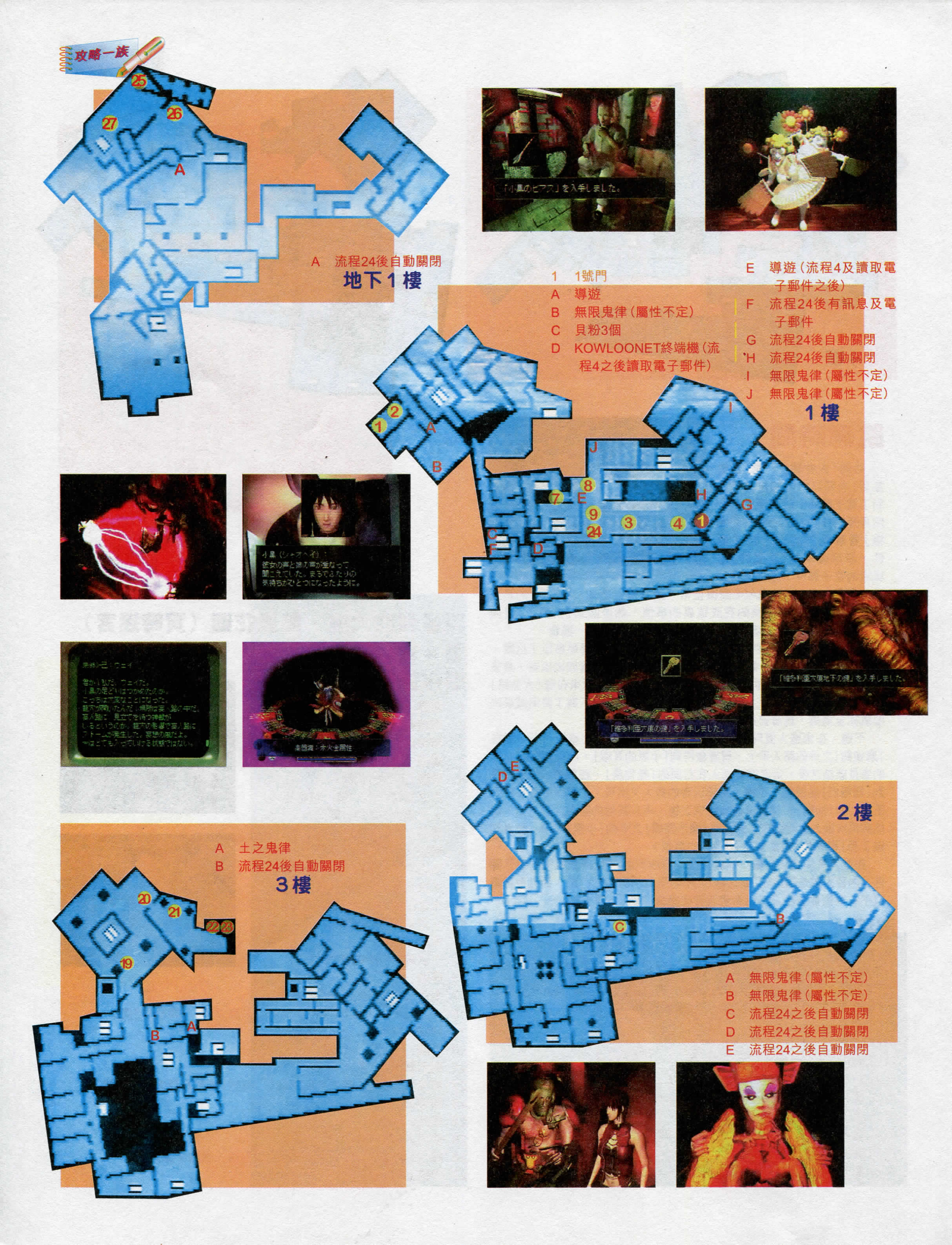
維多利亞大廈・美羅花園（實時迷宮）第4次

順序流程：

1 起點
2 導遊（轉移往1樓中庭）
3 轉移出現地點
4 導遊
5 導遊（開4樓1號門）
6 木之鬼律（跌下1樓／ 踏板出現）
7 火之鬼律（開1樓1號門）
8 導遊
9 導遊
10 金之鬼律（開1號壁）
11 木之鬼律（開2號壁）
12 水之鬼律（開4樓3號門）
13 火之鬼律（開3號壁）
14 導遊
15 木之鬼律（開4樓4號門）
16 導遊
17 鬼律（屬性不定）（開5樓1號門）
18 火・金・木鬼律（得到「維多利亞大廈之鍵」／ 轉移往3樓）
19 轉移出現地點
20 導遊
21 顯示器男（小黑）
22 楊先生／ 使用「楊先生的手鏡」／ 得到「維多利亞大廈地下鍵」
23 轉移到1樓
24 媽妃的聲音
25 使用大廈地下鍵
26 與「媽妃」進行ITEM BATTLE（使用楊先生的手鏡）
27 導遊（出口）

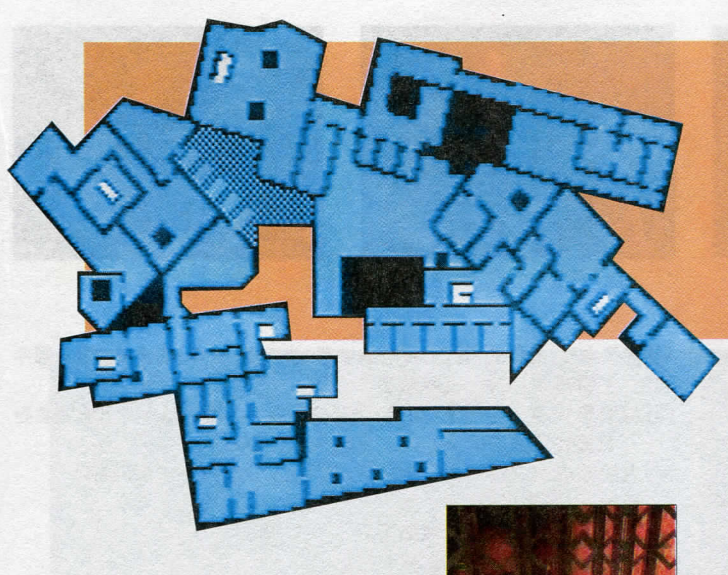






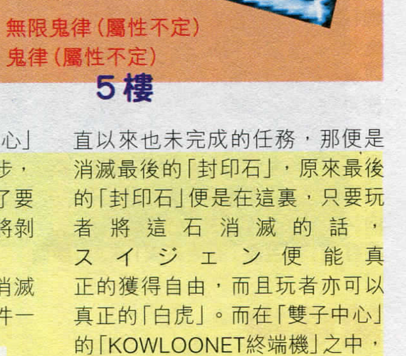
攻略一族
A 流程24後自動關閉
地下1樓
「小黒のピアス」を入手しました。
1 1號門
A 導遊
B 無限鬼律(屬性不定)
C 貝粉3個
D KOWLOONET終端機(流程4之後讀取電子郵件)
E 導遊(流程4及讀取電子郵件之後)
F 流程24後有訊息及電子郵件
G 流程24後自動關閉
H 流程24後自動關閉
I 無限鬼律(屬性不定)
J 無限鬼律(屬性不定)
1樓
「階多利匯大廈地下の鍵」を入手しました。
2樓
A 無限鬼律(屬性不定)
B 無限鬼律(屬性不定)
C 流程24之後自動關閉
D 流程24之後自動關閉
E 流程24之後自動關閉
A 土之鬼律
B 流程24後自動關閉
3樓





1	1號門	A	男油5個
2	2號門	B	流程24之後自動關閉
3	3號門	C	嫣妃的聲音(流程24之後)
4	4號門	D	嫣妃的聲音(流程24之後)
5	1號壁	E	嫣妃的聲音(流程24之後)
6	2號壁	F	達米路斯
7	3號壁	G	鬼律玉3個
		H	無限鬼律(屬性不定)
		I	鬼律(屬性不定)

4樓



A 無限鬼律(屬性不定)
B 鬼律(屬性不定)

5樓

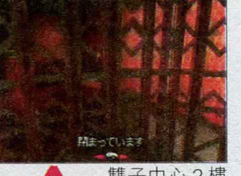
スイジェン

當玩者離開實時迷宮之後，便會被傳送到「九龍飯店」之中，當然，一定要和之中的「富豪」和「小黑」談話，就在和2人談話的途中，紅頭三號和四號突然出現……而當玩者外出之時，眼前所見的景像一定會將玩者嚇呆，因為「九龍正街」已人面全非，所有的路也不能通行了，所以玩者的活動範圍也受到很大的約束。而從「亞片屋」的口中，玩者更可得知原來「剝製屋」已給鬼律所制，成為了一隻怪物……

為了要查個明白，玩者於是由「氣功塾大廈」進入「雙子中心」，不過其中的路是被封着的，不過幸而在途中遇上了「查里」這開鎖專家，玩者只要給他一早已到手的「魔術咕」便可以令他為玩者打開通往「雙子中心」的鎖。可惜玩者已來遲一步，剝製屋已被鬼律同化，為了要消滅鬼律，玩者唯有恨心將剝製屋也消滅。

在這裏玩者除了可以消滅鬼律之外，更可以完成一件一直以來也未完成的任務，那便是消滅最後的「封印石」，原來最後的「封印石」便是在這裏，只要玩者將這石消滅的話，スイジェン便能真正的獲得自由，而且玩者亦可以真正的「白虎」。而在「雙子中心」的「KOWLOONET終端機」之中，玩者收到由「蝴蝶」傳送來的電子郵件，內容怪怪的，不過玩者要小心看，因為這是給玩在最後之戰之中的提示：「軍馬群的厲害力量將老力也轟開了……」

在以上曾說過所有的路也被封了，那麼怎樣移動呢？答案是利用「KOWLOONET終端機」之中的「生體通信」，這裝置可以將玩者傳送到不同的「KOWLOONET終端機」所在地。之後，玩者便要應「偉」之約到「九龍飯店」的312號房與他見到，原來小童也在那裏。原來現在「妄人路」的龍穴正在發生異變，所以情況十分凶險，不過現在玩者仍然未能進入……於是玩者便到「陽師」那裏，原來一切也準備好了，玩者可以再次前往以前的時空之中，而時間是——1920年的上海……



雙子中心２樓

查里











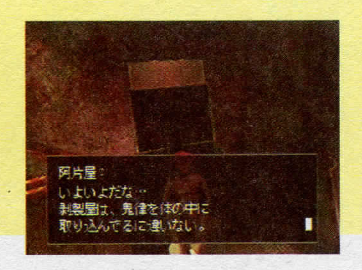
KOWLOONET 終端機









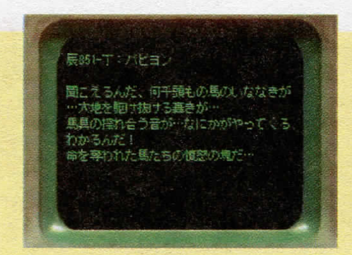
















流程：

與「富豪」和「小黑」談話
到「頭髮中心」和右面的「假髮店主人」（かつら屋）談話
再與在其旁邊的「店2主人」談話
與「氣功塾大廈」（氣功塾ビル）之中的「亞片屋」談話
再往上行至「雙子中心2樓」入口，與「查里」（チャーリー）談話，並使用「魔術咕」（マジックカード）
與「源」（ユン）進行「ITEM BATTLE」
使用「退魔之札」或「蝦」（剝きえび）將「源」打倒
再與「剝製屋」進行「ITEM BATTLE」
使用「舞者的假髮」（踊り子のかつら）將「剝製屋」打倒
打倒「剝製屋」後得到「命玉」
在打倒「剝製屋」的地方與「查里」談話
前往「封印石之房間」使用「鋸屑」（オガクズ）將封印石消滅
向スイジェン使用「超級羅盤」
在打倒「剝製屋」的地方與「查里」談話
到「雙子中心」的「KOWLOONET終端機」收取從「蝴蝶」傳過來的電子郵件
利用「生體通信」前往「九龍飯店」
與「櫃面男」（フロント男）談話，將「特製瓶」（特製びん）交出便能換到「甚麼也能放進的瓶」（なにかの入ったびん）
到「九龍飯店312號房」與「偉」（ウェイ）及「小童」（キッズ）談話
在3樓與「山高帽男」見面
利用「生體通信」前往「龍城飯店」
在「龍城飯店」的櫃面與「玄機」談話
與「男人街」前的路人談話
與「陰陽師」及「玄機」談話
離開「陰陽師」之後會聽到爆炸聲，之後立刻前往「龍城飯店」之中「小黑的房間」
離開「龍城飯店」之時與「小童」和「窗男」談話
到「陰陽師」那裏進行時光滑行
將「小黑的相片」（小黑の写真）
前往1920年的上海

蘭曉梅

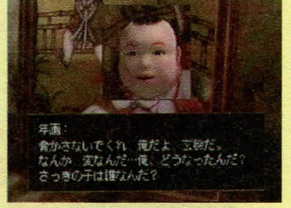
雖然玩者到了1920年這個完全陌生的地方，不過聽到的竟然是和以前在「清朝」時的一樣——「天道式」！而在這個地方，玩者會遇上一個非常重要的人物，她的名字是「蘭曉梅」。在這1920年的上海，玩者唯一的SAVE方法便是靠那「妄想機」只有這機器才可以為玩者SAVE。

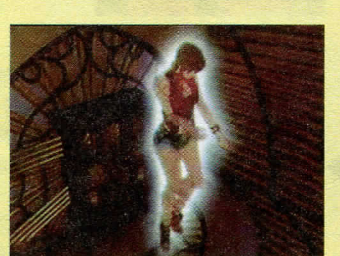


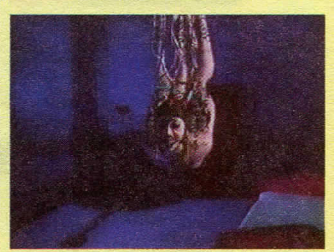


怎麼一直也看不到被傳送的「玄機」呢？原來回到1920年的「玄機」已寄存在年畫之上，所以玩者看到年畫時便代表玩者可以和「玄機」談話了。得到「蘭曉梅」的引領，玩者通過地下通道，來到了一個3D的立體迷宮之中，在那裏玩者可以到達非常多的房間，而次序請留意下列的流程，而最重的便是和「馮夫人」見面，因為她會為玩者帶來非常多的情報。此外，玩者在這地方之中本來也有機會判別出真正的「朱雀」，可惜……而要回到原本的時代——1997年，便要到「碼頭」與季弘會面，他會給玩者一塊「朱雀之鏡」，有了這鏡，玩者便可以回到本來的世界了。







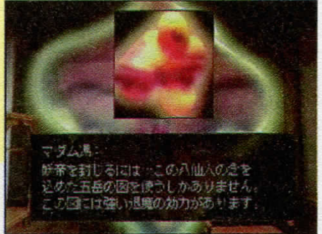












「朱雀の羽」を入手しました。

丑兵／蘭曉梅

陰陽師

地下道入口

碼頭

妄想機

年畫



流程：

與「丑兵」談話
到「陰陽師的房間」與「陰陽師」談話
取得「小黑的相片」
再與「丑兵」談話
從左面的梯級下移，之後回到「丑兵」的地方便能見到「蘭曉梅」
與「年畫」之中的「玄機」
與「蘭曉梅」談話
之後「馮女士」（マダム馮）便會出現
通過地下道入口到達3D立體迷宮，首先是要到「ヴィンドーム之房間」
到「ビガール之房間」，在這裏使用「小黑的相片」
到「ドフィーヌ之房間」
到「占卜店」（占い部屋）和「馮女士」談話
到「サンマルタン之房間」
到「バスチーユ之房間」
回到「海鮮中心」
玩者被轉移到「龜料理店」的門口
進入「海草PACK屋」（海草パック屋）
與「巫師」進行「ITEM BATTLE」
使用「深海的貝殼」（海原の貝殻）將「巫師」打倒
到「風水樓」與「王兆銘」談話
向「蘭曉梅」使用「超級羅盤」
到「カタローニュ之房間」與「馮夫人」談話
到「バスチーユ之房間」與「馮夫人」談話，並得到「五岳之圖」
再到「ビガール之房間」與「小黑的姊姊」（小黑の姉）談話
向「小黑的姊姊」使用「小黑的相片」
使用「妄想機」
通過「入口」（エントランス）回到外面
與「陰陽師」談話
到「碼頭」（船着き場）與「季弘」談話，並從他手上得到「朱雀之鏡」
到「妄想機」前使用「朱雀之鏡」
回到「九龍正街」（九龍フロント）

判別出真正的「朱雀」

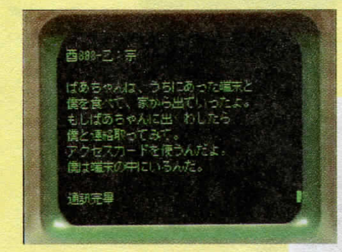
本來，在1920年時玩者是想在「蘭曉梅」身上判別出「朱雀」的，可惜來遲了一步，不過，在失敗的同時，「小黑」突然出現，而且說出「蘭曉梅」現在在她之中……而且在離開之前，玩者在「馮夫人」手上得到了一本「五岳之圖」，而玩者一定要非常意「馮夫人」的說話，因為這將會是對付「妖帝」的方法。

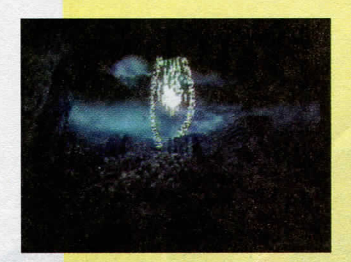
當回到原來的世界之後，等待着玩者的是非常多的「電子郵件」，而其中玩者最要注意的便是「宗老先生」的那份，因為那是可以引導玩者戰勝將會出現的強敵——「雙子四天王」中最後的「靈師」，而且，從「小童」的來電，玩者可以找到在312號房中的「怪物ROM」，這東西除了可以令玩者進入「妄人路」之外，更是一件非常重要的「武器」呢！而且在「九龍飯店」之中，玩者更會重遇已被變成妄人的「富豪」。最後，在「小黑」的房間之中，玩者便可以判別到真正的「朱雀」。



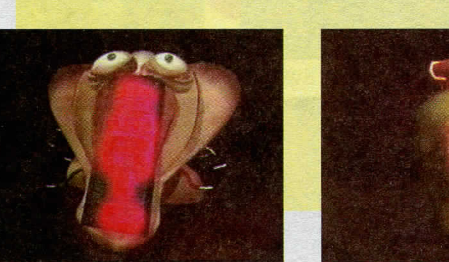




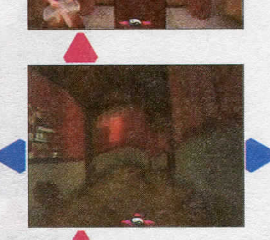
















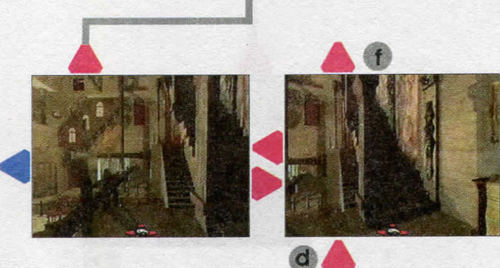

海鮮 PACK 屋

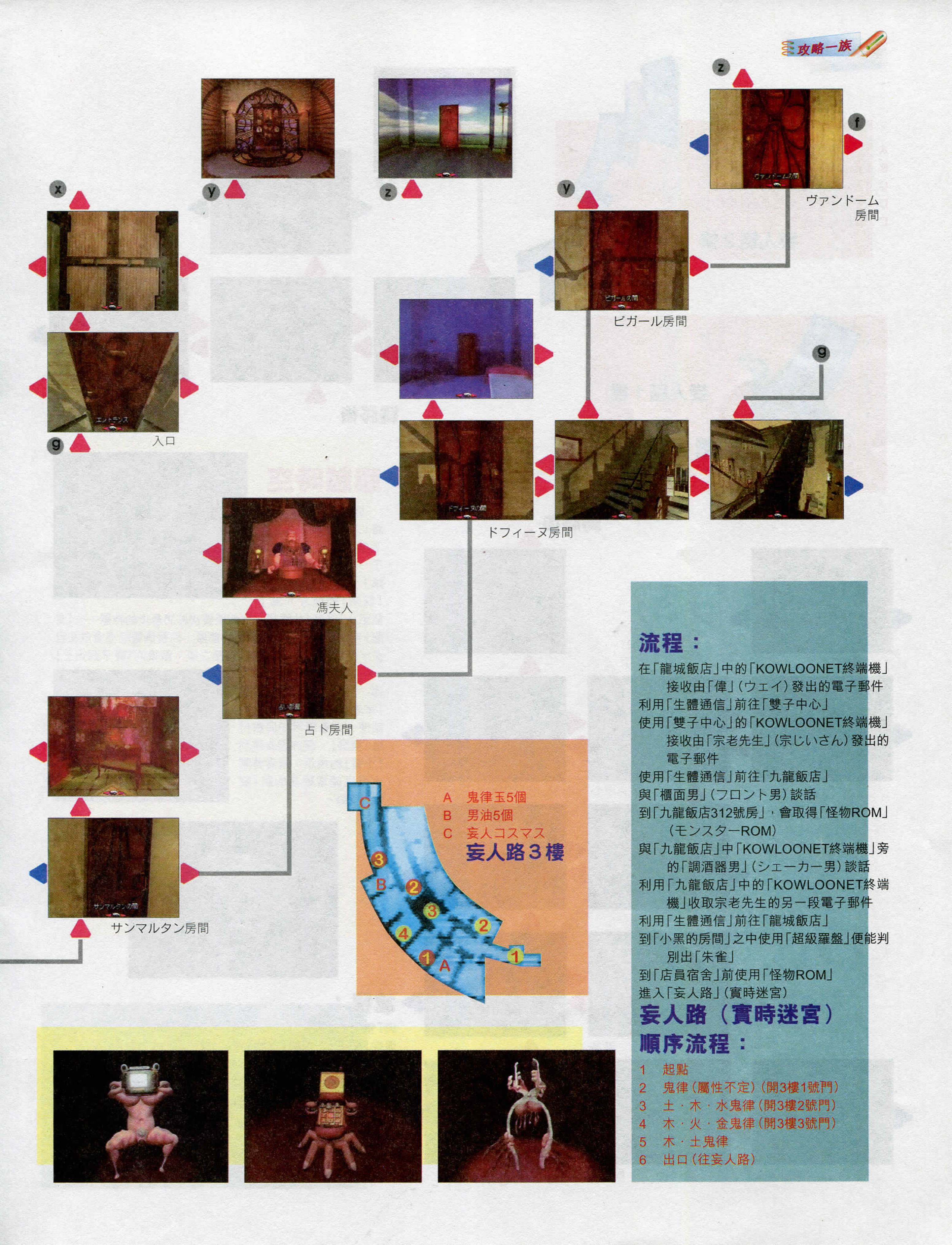


人面海龜



バスチーユ房間





流程：

在「龍城飯店」中的「KOWLOONET終端機」接收由「偉」(ウェイ) 發出的電子郵件
利用「生體通信」前往「雙子中心」
使用「雙子中心」的「KOWLOONET終端機」接收由「宗老先生」(宗じいさん) 發出的電子郵件
使用「生體通信」前往「九龍飯店」
與「櫃面男」(フロント男) 談話
到「九龍飯店312號房」，會取得「怪物ROM」(モンスターROM)
與「九龍飯店」中「KOWLOONET終端機」旁的「調酒器男」(シェーカー男) 談話
利用「九龍飯店」中的「KOWLOONET終端機」收取宗老先生的另一段電子郵件
利用「生體通信」前往「龍城飯店」
到「小黑的房間」之中使用「超級羅盤」便能判別出「朱雀」
到「店員宿舍」前使用「怪物ROM」
進入「妄人路」(實時迷宮)

妄人路（實時迷宮）順序流程：

1 起點
2 鬼律 (屬性不定) (開3樓1號門)
3 土・木・水鬼律 (開3樓2號門)
4 木・火・金鬼律 (開3樓3號門)
5 木・土鬼律
6 出口 (往妄人路)



超越時空

通過了3層的「妄人路」之後，玩者真正到了旅程的最終目的地了，這便是「妄人路」，亦是「龍穴」、「妖帝」的地方，為了要阻止「妖帝」的陰謀，玩者便要快些將最後的神獸──「青龍」判別出來，否則便會前功盡廢，而整個香港亦會危在旦夕。而就在玩者和「壁男」談話之後，最後的「雙子四天王」──「靈師」便出現了，不過，在之前如果有留意「宗老先生」的電子郵件的話便一定會懂得如何對付這「靈師」。而亦因為得到「小童」的指示，玩者非常也可以非常輕易的將「妄娘」打倒。

流程：

與「壁男」談話
與在「壁男」之前的「靈師」進行「ITEM BATTLE」
使用身上的「通行咭」來將「靈師」打倒
戰鬥完結之後，玩者會得「命名札」和「兩瓶男油」
與「妄娘」進行「ITEM BATTLE」
使用「怪物ROM」將「妄娘」打敗，並且會被轉移到另一地點
與「玄機之年畫」談話
在「玄機之年畫」之前使用「超級羅盤」，便能判別「玄武」
完成之後「妄人路」便會崩壞



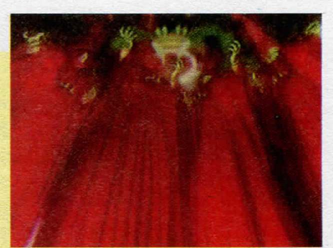
判別青龍，與妖帝的最終之戰

當玩者再次回到「龍城飯店」之中時，所有的人也不見了，而玩者一離開那裏，便會見到一條「龍」在地上游動，而且龍的目的地便是妖帝的「魔宮」！在魔宮之中，玩者見到一堆一堆的「兵馬俑」和一些動物的骸骨，然而玩者已無暇理會這些了，因為憑着「妖帝」的力量，「雙子四天王」再一次的出現在玩者面前，且玩者要以一敵四，不過，大家還記得「蝴蝶」的電子郵件嗎？對了！是「軍馬」的力量，這是一種可以打碎「老力」的力量，玩者如果要戰勝的話，便要使用可以使生物重生的「命珠」了，使地上的軍馬再次的站起來，對抗面前的強敵。

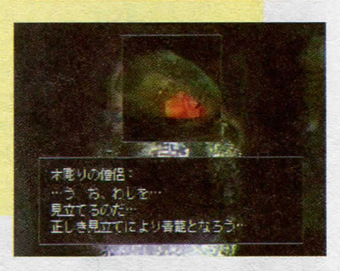
四天王被消滅了，最後也到了和「妖帝」決戰的時候，不過這妖帝是非常難應付的，不過玩者一定要知道，在以前的談話之中，玩者曾被提點過的，提點玩者的便是「馮夫人」，記得嗎？那便是「八仙人」的物品了，在玩者手上有三件「八仙人」的物品，分別是「退魔之札」、「五岳之圖」和「仙人像（本物）」，玩者只要順序使用便能使「妖帝」的力量大減，之後立刻使用「超級羅盤」便能判別出「青龍」，阻止「妖帝」使用「青龍」的力量。











流程：

離開龍城飯店
與「雙子四天王」進行「ITEM BATTLE」
使用「命玉」將「雙子四天王」打倒
與「妖帝」進行「ITEM BATTLE」
順序使用「退魔之札」、「五岳之圖」和「仙人像（本物）」使「妖帝」的力量減弱
再使用「超級羅盤」判別出「青龍」的力量

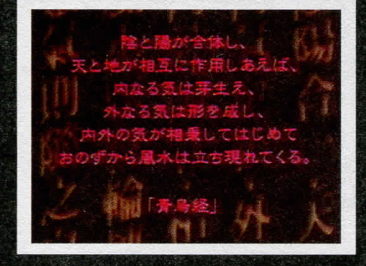




當玩者將「妖帝」消滅之後，「山高帽男」又會再出現在玩者面前，而且會在玩者面前變回原來的姿態，原來她便是在最初給玩者「風水鏡」的「愛萍」，這真是意想不到的事情，而更不可思議的事更會不斷發生，玩者在1920年見到的少女「蘭曉梅」竟然出現在玩者面前，不過，在她身後突然出現「雙子四天王」的影子………





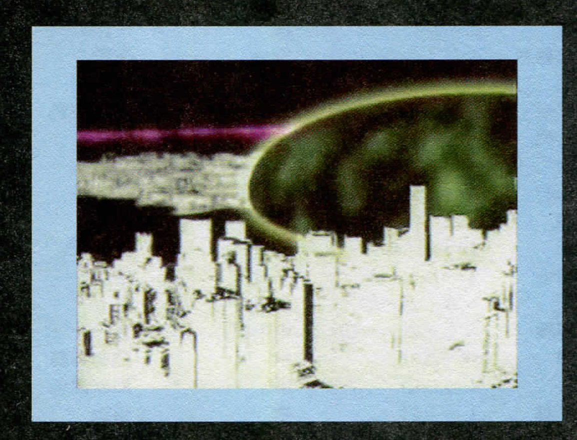








如果玩者在對「妖帝」時不幸「身故」的話，不只玩者會死，就連香港也會被黑暗所包圍………



THE END OF KOELOON'S GATE

三國無雙出招表

[技名　出招方法　攻擊判定(上：上段／中：中段／下：下段／投：投技／追：追打／構：沒有攻擊判定的特別動作／移：移動技；→：輕按／→：緊按)]

製造商：KOEI
發售日：發售中
售價：5800日圓
記憶：1 BLOCK
容量：CD-ROM
PS／FIG／2P／MEM

諸葛亮

技名	出招方法	攻擊判定
天扇	□	上
天槍扇	△	上
空扇	↘□	中
偽槍扇	↘△	中
地扇	↓□	下
地槍扇	↓△	下
翻空扇	背向對手時□或△	中
翻地扇	背向對手時↓□或△	下
宙扇	↑□或△	中(DOWN攻擊)
虛計	□+△	投
宙計	←□+△	投
天再嚴	□、□、□、□	上上上上
天嚴參周	□、□、→□、□、□	上上上上上
天嚴偽槍	□、□、△	上上中
天龍閃	□、→□	上中
裏天參扇	→□、□、□	上上上
裏天參周	→□、→□、□、□	上上上上
裏天偽槍	→□、△	上中
空龍閃	↘□、□	中中
神閃	↓↘→	上(防禦不能)
神赴閃	↓↙←△	下(防禦不能)
龍閃天昇	→↓↘□、□	中中
渦障	←↙↓↘→□	上中下
嵐障	→↘↓↙←□	下中上
天偽槍扇	△、△	上中
天跳	↘△	下
天跳	→↓↘△	下
神行	防禦時□+△	移
寬立	←□	構
天昇臥龍扇	寬立中□	中
龍槍扇	寬立中△	上

豐臣秀吉

技名	出招方法	攻擊判定
上斬	□	上
上穿	△	上
昇斬	↘□	中
平截	↘△	中
下掃	↓□	下
下突	↓△	下
背斬	背向對手時□或△	中
背掃斬	背向對手時↓□或△	下
蒼天翔	↑□或△	中(DOWN攻擊)
喝破	□+△	投
偽擊轉殺	←↙↓↘→□	投
疾颯	□、↓□	上下
征霸道	□、□、□、□	上上中中
五彩閃	□、□、△、↓□、□	上上中下中
烈颯	→□、□、↓□	上上下
四彩閃	→□、△、↓□、□	上中下中
伏滅	↘□、□	下中
剎那	↓→△、□	中中
瞬轉殺	↓→△、←□	中投
烈衝	↘△、△、□	中中中
烈轉殺	↘△、△、←□	中中投
如風	→→△	中
如火	↓↘→□	中
如雷霆	↓↙←□	中
如山・陽	→↘↓↙←□	中(可當身)
如山・陰	→↘↓↙←□、↓□	下(可當身)
朔光	↘□、□	中中

曹操

技名	出招方法	攻擊判定
上斬	□	上
上穿	△	上
昇斬	↘□	中
平截	↘△	中
下掃	↓□	下
下突	↓△	下
背斬	背向對手時□或△	中
背掃斬	背向對手時↓□或△	下
蒼天翔	↑□或△	中(DOWN攻擊)
喝破	□+△	投
偽擊轉殺	←↙↓↘→□	投
疾颯	□、↓□	上下
征霸道	□、□、□、□	上上中中
五彩閃	□、□、△、↓□、□	上上中下中
烈颯	→□、□、↓□	上上下
四彩閃	→□、△、↓□、□	上中下中
伏滅	↘□、□	下中
剎那	↓→△、□	中中
瞬轉殺	↓→△、←□	中投
烈衝	↘△、△、□	中中中
烈轉殺	↘△、△、←□	中中投
如風	→→△	中
如火	↓↘→□	中
如雷霆	↓↙←□	中
如山・陽	→↘↓↙←□	中(可當身)
如山・陰	→↘↓↙←□、↓□	下(可當身)
朔光	↘□、□	中中

信長

技名	出招方法	攻擊判定
上柄斬	□	上
上柄戟	△	上
揚斬	↘□	中
轉戟	↘△	中
下掃斬	↓□	下
下戟	↓△	下
裏旋斬	背向對手時□或△	中
裏旋掃斬	背向對手時↓□或△	下
雷戟	↑□或△	中(DOWN攻擊)
鬼神	□+△	投
滅殺	□、□、□	上上中
奮迅	□、□、△、△	上上中中
鬼哭	△、□	上中
慘影	↘□、□	中中
二心	↘△、△	中中
衝天	→→□	中
烈轉奔舞	↓↙←□、□、□	上下下
烈轉襲戟	↓↙←□、□、△	上下中
叛戟	←△	中(可當身)
獅子咬	↓↘→△	中
人中鬼	獅子咬擊中後←□+△	投
飛將	→↘↓↙←□	中中

呂布

技名	出招方法	攻擊判定
上柄斬	□	上
上柄戟	△	上
揚斬	↘□	中
轉戟	↘△	中
下掃斬	↓□	下
下戟	↓△	下
裏旋斬	背向對手時□或△	中
裏旋掃斬	背向對手時↓□或△	下
雷戟	↑□或△	中(DOWN攻擊)
鬼神	□+△	投
滅殺	□、□、□	上上中
奮迅	□、□、△、△	上上中中
鬼哭	△、□	上中
慘影	↘□、□	中中
二心	↘△、△	中中
衝天	→→□	中
烈轉奔舞	↓↙←□、□、□	上下下
烈轉襲戟	↓↙←□、□、△	上下中
叛戟	←△	中(可當身)
獅子咬	↓↘→△	中
人中鬼	獅子咬擊中後←□+△	投
飛將	→↘↓↙←□	中中

孫尚香

技名	出招方法	攻擊判定
火炎	□	上
灼尖	△	上
火焰	↘□	中
炸尖	↘△	中
火煙	↓□	下
炮尖	↓△	下
火周	背向對手時□或△	中
火周煙	背向對手時↓□或△	下
爆煙刃	↑□或△	中(DOWN攻擊)
鵬擊烈掌	□+△	投
火焰刃	□、□、□	上上中
火刃鵬翔	□、□、□、←	上上中構
火煙連鵬翔	↓□、□、←	下中構
火焰鵬翔	↘□、←	中構
煌輪	↘□、□	下下
鵬炎翔	↗□、擊中前或後□	中中
跳翼刃	↓↘→□	中
灼裂尖	△、□、△	上中中
灼裂華彈	△、↓□	上下
侵火翼刃	→△、□	中中
侵火華彈	→△、↓□	中下
鵬狐烈破	→↓↘△	中
鵬狐烈翔	→↓↘△、←	中構
鵬翔	←□	構
麗格翻舞	鵬翔後□、□、□	中中下
麗尖翻舞	鵬翔後□、□、△	中中中
仲截翻舞	↙□、□	下中
仲截翻翔	↙□、□、←	下中構












尊賣新聞

■九龍旺角亞皆老街83號先達廣場地下G60號舖
■電話:2391-1067
■SHOP G60, G/F Commercial Podium, Sincere House, 83 Argyle Street, Mongkok, Kowloon.

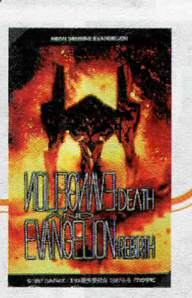


EVA 電影版場刊



EVA 電影版紀念電話卡（限量發行）





心跳回憶杯



EVA 97 年校曆



EVA PASSBOOK 及紀念金幣





直擊！！

BY：ZAC
攝影：ARES
鳴謝：文化傳說有限公司

寺澤武一 漫畫及多媒體世界

作為「哥普拉之父」的寺澤武一老師，在1997年3月29及30日，應文化傳信有限公司之邀，來港舉行了為期兩日的《寺澤武一漫畫及多媒體世界》展覽會。現在，我們便為大家報導當日的盛況。



開場

在97年3月29日上午9時45分，《寺澤武一漫畫及多媒體世界》的開幕禮正式開始。在文化傳信有限公司的羅先生及寺澤老師的開幕辭及經過簡單而隆重的開幕儀式後，為期兩日的《寺澤武一漫畫及多媒體世界》正式展開……



■未開始，已經有一大班朋友在排隊入場



■文化傳信有限公司的的羅先生致開幕辭





■會場放滿了寺澤老師的作品原畫

中場

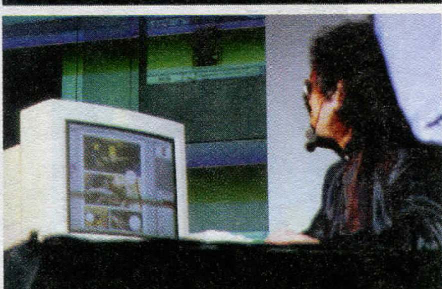
這兩天的的節目，除了有老師的原畫展、參觀(？)老師及文化傳信的HOME PAGE、《一文字武》遊戲試玩、NTT示範日本的多媒體(有PHS試用！)、「PRINT俱樂部」、「COBRA GIRLS寫真」(所有收益將撥捐劉德華慈善基金)等外，更有寺澤老師簽名會(每人限簽三個，每次限簽50人)、寺澤老師原畫慈善拍賣(每次拍賣3套有寺澤老師簽名的《黑騎士蝙蝠女王》T恤及5幅原畫，所有收益將撥捐劉德華慈善基金)、寺澤老師即場示範電腦繪畫漫畫及接受各位的發問(原來老師現在所用的電腦有200M！)及研討會(出席嘉賓有正文社創辦人之一的厲河先生、漫畫家李志清先生、日本A-GIRL負責人伊藤淳子小姐、寺澤武一老師、《PC home》及《homenet》總編輯潘浜先生及前商業電台創作總監歐陽應霽先生)。



■這張原畫的成交價達$5,200！

■各讀友在簽名會時都很守秩序

■在研討會中，各嘉賓都積極發表意見



■老師即席示範用電腦繪畫漫畫的方法



寺澤武一及哥普拉新作介紹

㊣CG ILLUSTRATION全集（全二集，約97年6～7月推出）：
(1)～THE BEST DIGITAL ART OF COBRA WORLD～COBRA GIRLS
(2)～CONCEPT DESIGN ART OF COBRA WORLD～COBRA WONDER

㊣MANCINTOSH電腦漫畫術（發售日未定）

㊣《一文字武》（AVG電腦遊戲，WINDOWS及MACINTOSH版，12月末預定）

㊣《哥普拉角子老虎機》（近日推出）


■被姐姐們「攝去靈魄」後，再由這位姐姐「揿幾個掣」……

這就是兩天以來的花絮



■在與自己筆下的美女們合照後，寺澤老師成了「生招牌」


■剛巧3月30日是寺澤老師的生日，大家一起為他慶祝哩

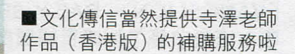

■咁就喺「PRINT俱樂部」中與寺澤老師筆下的人物合照


■寺澤老師親自試玩《一文字武》


■原來老師會魔術的！他正令一張「美鈔紙團」昇空



■AVG《一文字武》，WIN & MAC版，12月末發售預定！


■文化傳信當然提供寺澤老師作品（香港版）的補購服務啦

遊戲誌恆例！

今次的工作人員，可謂人強馬壯。因為不夠篇幅，所以來張大合照。


■圖中只是總人數的一半：：

寺澤老師的網址：http://www.buichi.com（全日文）



主持：SPYDER 喬丹

千呼萬喚始出來！
心跳回憶 2 正式開發

如果要說在90年代裏對整個家用界影響最深遠的遊戲，就一定非KONAMI的《心跳回憶》莫屬，事關它所帶來的現象相當多：PCE版大受歡迎、PS版與SS版更上一層樓、同線系列如《心跳PUZZLE蛋》和《光輝寶石箱》等照樣賣錢、引發起美少女戀愛育成SLG的熱潮、精品由CD DRAMA到大枕頭各式各樣都有不少人搶購、令虛擬偶像(VIRTUAL IDOL)藤崎詩織立足藝能界推出個人專集等，彷彿成為了一種文化，其帶來的影響簡直可和80年代DQ與FF所掀起的「日本RPG基礎模式」浪潮相提並論。直到1997年，KONAMI終於在東京遊戲展(TGS)內宣佈，暫稱為《心跳回憶2》的全新遊戲現決定正式進行開發，內容方面則仍未有任何消息，不過一有最新情報本刊定必會第一時間報道。下表是KONAMI現階段對《心跳2》所發放的有關資料。

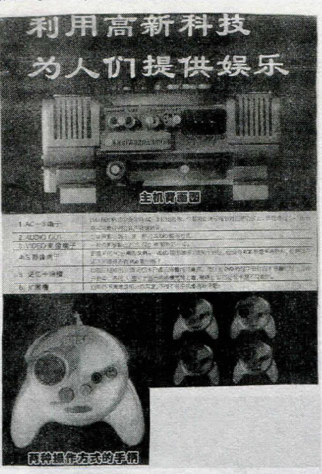
此外，在同一場合內KONAMI同時宣佈了另外3個消息，分別是在電影真人版《心跳》中扮演主角藤崎詩織的少女，是經過一輪試鏡與及甄選後誕生的吹石一惠（14歲），她曾經參與過廣告「NTT PERSONAL」和雜誌「YOUNG MAGAZINE EXACTA」的封面等，1982年9月28日出世，身高165cm，三圍是B80 W59 H81，特技是空手道1級和舞蹈。其餘女角分別是香港人認識的榎本加奈子（16歲）、矢田亞希了（18歲）和山口紗彌加（16歲）等。影片預定在4月下旬開拍，5月中完成，8月上旬全國放映。跟着是有關《心跳回憶話劇系列》第二作的最新資料，據知這集名為《彩之情歌》的外傳式AVG將會由人氣很高的片桐彩子擔任主角，預定今秋在PS和SS上推出，價格未定。至於第三作的主角則仍未落實，只是預定會在來春推出。而經由KONAMI所發掘的心跳少女栗林三枝，除會在《虹色的青春》以遊戲角色粉墨登場外，還會參與演出電影真人版《心跳》和投身歌手行列。最後是今年夏季將會推出WINDOWS 95專用的《心跳》SCREEN SAVER集第4彈（最終版）《心跳驚嚇箱》，主要是收錄了全部女角的告白場面的SCREEN SAVER與及卒業相簿等，內容十分充實，價格未定。(SPYDER)

《心跳回憶2》（暫稱）基本資料	
企畫．開發	(株)KCE東京製作PRODUCTION「VIRTUAL KISS」
發售	KONAMI株式會社
機種	PlayStation
發售日	未定
價格	未定

SEGA 64-BIT 新主機？

編輯部最近收到了一名熱心讀者的來信，裏面附上了幾張有關傳聞已久的SEGA全新64-BIT主機的資料，SPYDER與他們經過觀察後發現有幾個疑點，有理由相信這部主機並非真品：(1)內文是以簡體字來刊登的，即表示這份稿應該是由內地書刊所登出的，不過這類第一線情報為何不曾在日本或美國書中出現呢？(2)現時SS手掣用來接駁主機的插口已經很細小，為何在64-BIT機反而會變大呢？(3)機背的影像／聲音輸出端子是任由用家選用接線的獨立插頭，不過根據過往MD和SS的慣例SEGA通常都會將影音端子設計為專用的單一輸出頭；(4)現今普遍機種手掣的正面上最少都有4個掣，SS甚至有6個，為何在64-BIT主機又會退化為3個呢？根據以上各點，足以證明這機的存在可能性極低，大約是該雜誌對SEGA新主機外貌和機能的推測吧。不過話雖如此，有不少傳聞皆說SONY與SEGA正積極發開全新64-BIT主機，從目前的客觀形勢來說SEGA的確有趕快推出新機的需要，可是「試作機」外貌終歸都會和正式發售版本相近的。(SPYDER)





■讀者提供資料兩大張

CAPCOM 3 + 3 新作曝光

前期阿喬丹介紹過有關CAPCOM將會在PS和SS上推出收錄了兩集《D&D》的《D&D COLLECTION》（暫稱），今期又收到最新料向大家發放，首先係CAPCOM嘅《街霸》系列將會重現兩部次世代機中，分別是收錄了《SSF II》和《SSF IIX》嘅《STREET FIGHTER COLLECTION》（暫稱），裏面除了這兩隻遊戲外還有原創要素，是相當期待的作品；此外在去年末推出的街機版戀愛問答遊戲《虹色町之奇跡》亦會移到SS和PS上，預定97年6月發售，5800日圓。

另一方面，根據外電報道，傳聞CAPCOM USA已決定將《街霸III》和《街霸EX PLUS》移植往PS上，發售日分別為98年頭及98年中，而業務用遊戲方面則會有來自日本班底、在美國支部製作的全新1對1格鬥遊戲，內容是取材自CAPCOM的名作《FINAL FIGHT》，而且更會在PS及SS上推出收錄了《SF II》、《SF II DASH》和《SF II DASH TURBO》的大全集，不過實際情況還要待日本CAPCOM公布才能作準。(SPYDER)

終於等到了的 EVA 結局

大家不要以為筆者在說EVA的電影版，在下要說的是原裝的TV版26集ENDING。雖然說香港大多數的EVA迷都是看翻版VCD看上癮的，但同其他EVA迷一樣，大家都是苦等第二十一至二十六集的推出，可能是他們的誠意感動了那些翻版商人（！?），上星期終於推出了反旦的EVA第二十一至二十六集VCD，雖然這三隻VCD只是台灣的錄影帶版本，但對於〝餓〞了好一段日子的EVA迷來說實在是最能頂癮的良物，亦因此這些VCD市面上也出現過斷貨的現象，也有聽聞過有些店鋪每日只能取得十餘隻貨云云。真想不到反旦碟能有如此的銷量，亦想不到本港的EVA迷如此飢渴吧。另外一提，嗰隻《新世紀EVANGELION～DAILY SELECTION》嘅CD-ROM亦有反旦碟出咗，這隻收錄了約四百幅圖畫，會每日替換的WALL PAPER集MAC同PC都啱用㗎。(喬丹)

EVA 電腦版出事

真不幸，《鋼鐵女朋友》果然無法如期推出，現在它的發售日改為「發售日未定」，和LD版第11隻至第14隻相同。(SPYDER)

$88 隻恐龍蛋？

前排蛋仔機就搞咗唔少風風雨雨啦，而近排就有隻養恐龍嘅蛋仔機GYAOPPI到港。玩法就當然同TAMAGOTCH差唔多啦，不過就有十種功能可以使用，而基本嘅食物、讀書等就亦和以往的一樣。此機在先達場就賣成幾百$$，不過在葵芳新都會開Ｘ城可以買20個金幣($40)再加$88換購此機，計落都只係$148，有興趣嘅朋友可以考慮一吓。(喬丹)



迷失世界6月誕生

大導演史提芬史匹堡的恐龍電影名作《侏儸紀公園》，其續篇《迷失世界》很快便會在全球公映了，而這電影的製作公司DREAMWORKS INTERACTIVE亦會在6月左右在PS上推出家用版遊戲，至於SS版雖然會較遲推出，不過卻加入獨有元素。N64？SORRY呢，他們暫時未有這個打算。（SPYDER）

最新街機移植作一覽

SNK宣佈將會在PS及SS上推出《REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL》及《侍魂4之天草降臨》，形式、發售日、價格、內容全部未定。另外，NAMCO同時亦宣佈會在PS上推出《鐵拳3》，發售日及價格未定。（SPYDER）

某大賽車公然被翻版？

最近有本地雜誌舉辨有關某賽車遊戲的記憶卡抽獎，其中説到會為部分落選讀者免費抄寫記憶卡DATA。由於這服務可能涉及翻版問題，《遊戲誌》編輯部曾向有關廠商查證，生產商表示並沒有授權過該雜誌替讀者抄寫DATA。廠方的發言人表示雖然他們預計得獎的讀者會將該特別資料抄寫給朋友，但這樣公然進行的抄寫行為他們覺得始終有問題。試想這記憶卡全日本只會發行1000張，那樣貴重的獎品又怎能夠隨便替讀者抄寫？這和公然翻版有何分別？

及後，該雜誌發表聲明説為免產生混亂，因而改為贈送合共40張記憶卡，據了解有關生產商只是從日本方面取得50張記憶卡，其中有34張是平均分配給本刊和該雜誌的，其餘的全部由有關生產商自用，換句話説該雜誌亦只是取得17張記憶卡，那麼額外的23張是來自那裏的？難道是自行「生產」？（SPYDER）

新出嘅PS遊戲宣傳單張

如果大家有行開啲PS嘅DEALER SHOP，可能都見到有個擺放咗好多單張嘅架，嗰啲單張就係介紹同宣傳其將會發售遊戲的宣傳單張。單張印有遊戲的內容簡介和遊戲特點的介紹，印刷得非常精美，可惜筆者所見只得些美版遊戲，希望快啲有日版遊戲嘅宣傳單張就好啦。（喬丹）

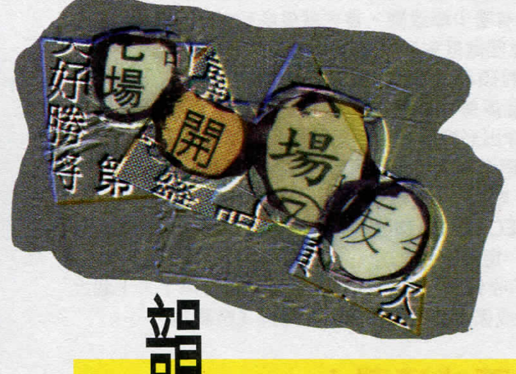




■真係印得好靚㗎。

PS ANALOG手掣之裏事情

SQUARE在4月25日所推出的《TOBAL 2》是首隻可對應PS最新推出ANALOG手掣的遊戲，不過當初SONY在公布推出這手掣時，並沒有提過它是內藏震動部件的，但現在卻附加了此功能，因此有人便提出陰謀論：這構想十足N64對應《STAR FOX 64》的震動PACK！相信事情真相永遠也會是個謎……（SPYDER）



BY：韻

「俾啲貨我賣得嘛？」「NO！」

近排聽聞有啲有牌鋪頭收到信被人警告，唔准拆某公司代理嘅貨俾行家，唉，一早就應該啦！如果唔係對啲普通無牌鋪頭好唔公平㗎嘛！不過話時話，如果我有幾間鋪，是但一間領牌，然後俾啲機其它自己鋪賣，咁又得唔得呢？（好似唔得㗎？？）不過有人做緊，天下烏鴉……

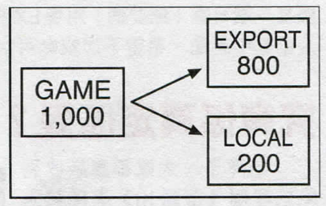
今期又有冧嘢

有時啲新GAME冧價，之前買咗嘅客梗係炳到間鋪頭七彩㗎啦，其實有時鬼知會冧價嘅咩！好似隻《MANX TT》咁，其實好好地㗎，點知道歐洲版又係喺差唔多時間出，有啲揸貨諗住出口呃貨食，結果打柴，唉，咁咪賤價「質」俾下家囉，結果而家隻GAME都唔使二百二，我有啲FRIEND之前重坐咗啲二百八嘅呀，真係生意難做囉！（重記唔記得SS隻《VAMPIRE HUNTER》呀，呢啲就係互片同貨多嘅後果啦！）

點解成日都無貨番？

好多人以為呢行好好賺，其實零售生意有鬼得賺咩！唔賣反蛋就真係死啦！通常哩行搵到錢嘅都係因為有出口客，君不見好多差仔、意大利佬、泰仔成日嚮黃金出沒咩？尤其是啲GAME，如下圖：

好多GAME其實批發唔係無返，只不過係出口走咗，而出口價通常都係比較好，所以淨番嘅貨尾先至留俾香港，因此造成好多水貨佬嘅存在，水貨公司通常同啲相熟嘅㗎仔鋪頭訂貨，再收單去冧啲大公司，好似前排啲SS配件咁，都片到日月無光㗎！



職業掃貨隊

其實哩行幾細，好多時去日本都撞到行家，尤其是嗰啲職業水貨佬，哩啲水貨佬通常都有班嚮日本讀書嘅香港留學生，呢啲學生一收到香港嘅FAX之後就喺街係咁掃貨，不過近排收到風有學生自立門戶，做埋水貨佬本身嘅客戶，唉，你估水貨佬無料到嘅咩，以卵擊石，哈哈！

反蛋燒不盡、春風吹又生

近排傳聞SONY會出海關嚟掃反蛋，好多行家都因此而去避避風頭，前排沙田啲場重俾海關殺入鋪搜，據聞啲人一早就有哂LIST，之前重俾人放咗蛇添，如果真係打擊得到就好囉，不過傳聞又有多兩家人去做PS碟嚆……

蛋蛋重投祖國懷抱？！

TAMA機近排人氣急升，有無發覺好多GAME鋪都兼營賣哩啤啤機，據聞賣一部重好搵過賣PS機添，而且有行家重做咗啲假嘢賣番去日本添，GOOD LUCK啦；好似話B廠近排會CHECK吓哩啲機喎！

傳聞……係傳聞啩？

假掣都會插燒PS？千真萬確㗎，因為哩排有啲仿真手掣真係會隊瓜PS個插槽㗎，所以各位PS用家都係買番日本手掣啦，否則後果自負（鋪頭唔保養㗎）。另外，傳聞KONAMI已正式同香港SONY簽約，成為亞洲PROJECT其中一員，不過唔知佢會唔會攞啲好GAME嚟做行貨呢？又傳聞C公司會攞自己隻「B2」嚟自己批番，好似又玩投標喎！！



街頭GAME霸王

文：ZAC

被譽為「港日三胞胎漫畫家」嘅有獎配對遊戲現在開始！

請將相同的人名及人物連成一線

1.


2.


3.


A. 石森章太郎　B. 強記　C. 寺澤武一

小弟有「奇遇」！

早排小弟走咗去行場，只見近排冇乜新GAME到，搞到小弟都唔知點算好。盪吓盪吓，小弟就盪咗去「同羅灣總要捅」。個場本身唔大，但係小弟見自己行得有點軟，於是就坐低玩舖《RBS》，諗住用隻EX BILLY拜見吓傑斯大人啦。點知打得兩打，有位機友坐低「叉機」。就係咁，我哋交流咗幾鋪，佢用隻TERRY用得好鬼死熟，小弟一個唔覺意，中咗佢一吓立A、B、→C、←C、POWER CHARGE、TRIPLE GEYSER！好彩最後嗰吓TRIPLE GEYSER佢出遲咗少少，如果唔係，小弟家陣就……不過講真，都已經好耐未試過同人對戰對得咁爽。哩位機友，嗰日喺「總要捅」用隻EX BILLY同你玩咗5、6鋪嗰個4眼年青人就係小弟嘞，希望下次我哋可以再較量過！

究竟係真定係假？

早陣子，大家都應該收到風話哩個《街霸III》有隱藏人物，而且哩個仲要係豪拳添！但係，究竟哩個風係真定係假？美國嘅雜誌就只係當報導，並冇一口咬定一定會有，但至少佢哋嘅立場係正面嘅（又有圖片，又有豪拳介紹，連哩個SUPER ARTS都寫咗出嚟：「電刃神龍拳」、「天魔豪斬空」同一招估計係「瞬獄殺」……）。咁香港方面又點？家陣大家都唔係咁肯定。鬼咩，家陣啲電腦技術咁勁，要做啲咁嘅圖一啲都唔難（最令小弟覺得奇怪嘅係，「豪拳」其中一招SUPER ARTS係「電刃神龍拳～DENJIN SHINRYU-KEN～」，但係張圖片中吖「豪拳」出緊嘅係「電刃昇龍裂破」……）。之不過，日本方面仲未有表示哩單嘢係真定假，至於實情係點？咁就要留意本誌嘅報導嘞（嘩，乜咁官腔呀又）。但係話時話，隻《街霸III》都出咗一排，好多機友都爆咗機，如果家陣公布啲隱藏人物（有嘅話），就絕對可以刺激到個市同隻GAME。如果真係有豪拳，小弟貪過癮都要玩吓嘅！



■佢話係電刃神龍拳…


■但係好明顯係電刃昇龍裂破！

PLUS咗好多嘢啊！

CAPCOM隻《街霸III》就唔知有冇隱藏人物，隻《VAMPIER SAVIOR》就據説要成6月先出，咁哩排仲有乜GAME？喺出晝之日，相信CAPCOM隻《STREET FIGHTER EX PLUS》已經見街，不如玩住先啦。有啲機友話，哩隻嘢有點搵笨。此話何解？佢哋話，哩隻嘢話就話加多咗7個人物，但係其中有5個喺《STREET FIGHTER EX》嗰陣已經用得，家陣實情只不過加咗2個「新人物」咽。雖則佢哋有佢哋嘅道理，但係哩個改版就有唔少嘅改變。首先就係啲超必殺可以用1～3個LEVEL；第二就係哩個做低對手嘅畫面會唔同咗，唔會再係「發光死」或者係「無情情飛粒碩石出嚟」，而係會有地球……第三嘅就係啲能源棒轉咗色；第四就係每個人物都會多隻色（例：阿隆會着藍色衫）；第五嘅就係無論你出必殺技、對手擋咗你嘅攻擊、REVERSAL、FIRST ATTACK、投擲迴避，條超必能源棒都會加。之但係如果你出拳腳招但又打唔中對手嘅話，條超必能源棒就唔會加；第六就係PERFECT係冇咗PERFECT BONUS哩個分數㗎！照咁睇，如果唔當係「頂癮GAME」，都有一定嘅吸引之處。

不過話時話，小弟收到風，哩隻GAME要成大約$16！！！個大洋。雖然未知係行貨抑或係水貨，但係個價仲貴過《街霸III》……

《夜魔新聞》正式連載！

大家有冇睇今期本誌嘅《夜魔新聞》呀（此乃廣告）？正唔正先？哩個近排令好多機友朝思夜盼（？）嘅《VAMPIRE SAVIOR》（海外版叫《DARKSTALKERS JEDAH'S DAMNATION》），據可靠消息透露，最快都要成6月先會到港。家陣先係4月，幾時先得6月呀？不過唔緊要，本誌會由今期開始，一直連載哩個《夜魔新聞》，每期都會同大家介紹哩隻GAME嘅人物同故事，仲會介紹哩隻GAME嘅最新資料添！所以話，各位千祈唔好錯過（所以話，大家要小心地滑，因為好跣）！

仲有乜GAME到？

成日話住哩排冇GAME出，究竟係唔係真嘅？咁又唔係。好似嚟緊嗰隻《THE HOUSE OF THE DEAD》（SEGA，射擊GAME）。不過哩隻嘢家陣仲等緊批牌，希望好快就可以喺各機鋪見到啦。但係據啲風嘅透露，哩部嘢差唔多要成$6！！！！個大洋一部（連機殼），都幾貴。另外仲有哩個《SOL DIVIDE》（彩京，飛機GAME）同《怒•首領蜂》（ATLUS，都係飛機GAME）。還有哩個話出話出，但係到家陣都仲未有聲氣嘅《GROOVE ON FIGHT》。小弟好感激咁收到哩隻GAME嘅出招表，但係又冇版位，不如下期刊出嚟俾大家睇睇，好唔好？

文:拜一刀

《FINAL FANTASY VII》 ORIGINAL SOUND TRACK

日本人的做事方式，我一向以都是十分佩服，無論大大小小的事情也是非常認真，不信嗎？請看看你家中的PLAYSTATION或者SATURN，只是一部遊戲機，其設備設計同樣令人驚嘆！現在流行的「他媽哥治」，有趣的構思加上嚴謹的設計，你不得不佩服他們的頭腦。

九七年初的《FINAL FANTASTY VII》，風魔萬千的機迷，其吸引力在何處？除了遊戲本身有趣之外，還大精彩的CG動畫，以及出色的配樂。玩GAME者往往都忽略了配樂的重要性，這樣的話你會錯過了很多好東西。《FF 7》作為例子，開場畫面精彩個個知，若刪除了配樂的話又如何？很簡單，關掉擴音機來重看一次便知……果然失色不少呢！

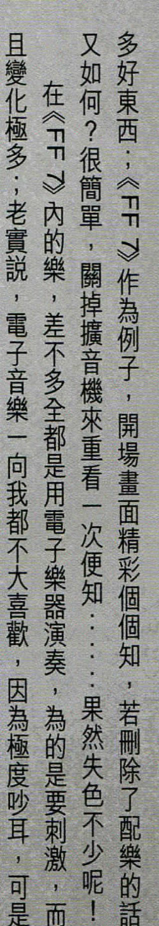


"FINAL FANTASY VII" Original Sound Track
Composed, Arranged & Produced by Nobuo Uematsu

在《FF 7》內的樂，差不多全都是用電子樂器演奏，為的是要刺激，而且變化極多。老實說，電子音樂一向我都不大喜歡，因為極度吵耳，可是《FF 7》例外……

我很幸運，因為及時搶到《FF 7》的限量版BOX SET，包裝有如一套黑膠碟，正合我這個HI-FI發燒友的心意，而且極之名貴呢！還有的是BOX SET那四張CD是PICTURE DISC之外，也是頭版PRESSING（壓碟）呢！音質一定比之後的普通版好，這是不容置事實。

我以發燒友的角度，去評一評這套《FF 7》SOUND TRACK的音效，用我家中的一套近十萬元的音響體系試聽，結果竟是喜出望外！我的組合是：天龍DCD-S1 CD機，GRYPHON BEL CANTO前級+S-100後級，KEF LS 3/5A揚聲器，接線則全用上HITACHI MELLTONE。



我用上幾個小時去將那四隻CD一口氣聽畢，可以說是奇蹟，因為我極少花上幾小時去細心聽「一套」CD，原因很簡單，其精彩情度使我不能離坐！去廁所除外！

如開場音樂，立體感極佳，星星濕濕的包圍著聆聽者電子音樂竟然舒服，少有少有。格鬥音樂動態極大，極具震憾力，一下一下的低頻力度足以打心口，過癮到震！厲害！其感覺就好象聽緊一套電影原大碟一樣。

詳細我不能盡說，因其好聽程度非筆墨所能形容，勸各朋友一句，普通版？賣數百元，請盡早購買，小心蘇州過後無艇搭！

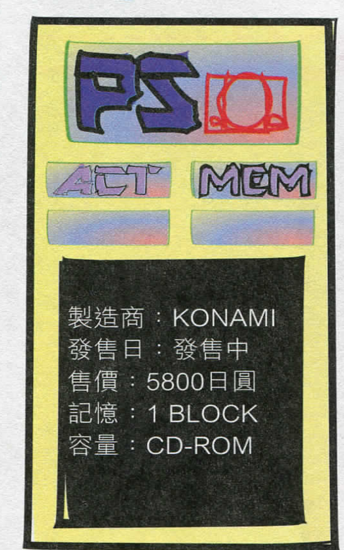






惡魔城X——月下之夜想曲

文：魔城城主AMAKUSA



1.ジルコン
2.LIFE MAX UP×3
HEART MAX UP×3
バスタードソード
ブルーマント
3.ハイポーション
レジストアイス
レジストファイア
レジストストーン
レジストサンダー
4.ガーネット
あかつきの劍
5.てっきゅう
6.マジカルチケット
7.BOSS（魔導器——指輪）
8.しゅりけん
9.ブワカナイフ
10.ばくらい
11.ムーンロッド
12.ターキー
13.HEART MAX UP
LIFE MAX UP
14.ダイアモンド
せいめいのれいやく
サンストーン
15.エギルのかぶと
16.ちりょくのくすり
オルクリスト
ちからのくすり
17.マジックミサイル
ボンバーコイン
18.ガーネット
19.マジカルチケット
オパール
ターコイズ
20.ニュートロンボム
21.バルザイのえん月刀
22.STAUROLITE
23.レジストファイア
レジストアイス
レジストストーン
24.シールドポーション
25.BOSS（魔導器——爪）
26.ラッキードラッグ
27.LIFE MAX UP
28.てんしんセット
29.ショテル
ハンマー
30.HEART MAX UP
31.てっきゅう
32.おしょくじけん
33.ジルコン
34.HEART MAX UP
35.おしょくじけん×5
36.ピーナッツ
37.BOSS（HEART MAX UP）
38.ジルコン
39.うまいにく
40.ガラムドリング
41.エクスポーション
42.マナプリズム
43.魔導器——カレイジーエコー
44.うまいキノコ×2
45.LIFE MAX UP
46.ダイアモンド
47.オパール
48.HEART MAX UP
49.ポーション
LIFE MAX UP
50.BOSS——死神（魔導器——目玉）
51.おさけ
52.おやじのいこう
せいめいのれいやく
53.アルカードソード
54.うまいキノコ×2
55.おやじのいこう
56.HEART MAX UP
LIFE MAX UP
57.シールドポーション
アタックポーション
58.ネックレス
59.ダイアモンド
60.BOSS（LIFE MAX UP）
61.LIFE MAX UP
HEART MAX UP
62.こう玉石のサークレット
魔導器——ガスクラウド
63.ボンバーコイン×2
レジストファイア
レジストサンダー

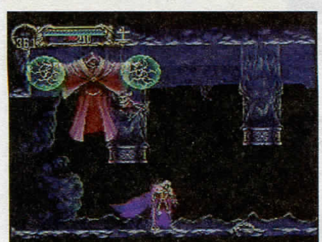
64.あんまん
65.エクスポーション
66.バットペンタグラム
67.ガーネット
68.うまいキノコ
ベニテングダケ
69.びぜんおさふね
70.アルカードシールド
71.うまいキノコ
72.うまいにく
73.ほのおのブーメラン
74.ハンマー
セィラム
75.ハイポーション
76.LIFE MAX UP
77.タリスマン
78.HEART MAX UP
79.マナプリズム
80.カタナ
81.HEART MAX UP
82.LIFE MAX UP
83.BOSS（LIFE MAX UP）
84.レアリング
85.HEART MAX UP
86.ジルコン
HEART MAX UP
しゅりけん
ばくらい
ダイアモンド
ブーメラン
ジャベリン
ほのおのブーメラン
87.しっこくのマント
88.マナプリズム
LIFE MAX UP
ちりょくのくすり
89.ターワル
90.BOSS（魔導器——心臟）
91.マジックミサイル
ブワカナイフ
92.雷のむねあて
93.LIFE MAX UP
94.ハートリペア
95.しゅりけん
96.BOSS（魔導器——あばら骨）
97.HEART MAX UP
98.アルカードメイル
99.アクアマリン
100.マナプリズム
ラッキードラッグ
シールドポーション
101.ハイポーション
ヘルゲの劍
オパール
102.いかりのむねあて
103.BOSS（LIFE MAX UP）
104.ジルコン
105.やぎゅうしゅりけん
106.HEART MAX UP×2
LIFE MAX UP
107.アクアマリン
108.名刀グラム
109.HEART MAX UP
110.LIFE MAX UP
111.レジストファイア
レジストサンダー
112.レジストホーリー
レジストダーク
113.ターコイズ
114.めがみの盾
115.セィラム
116.ポーション
117.マジカルチケット
118.ハートリペア
119.最終BOSS

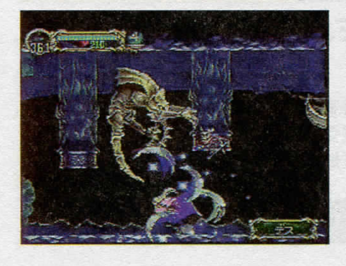
幕外之章——逆之惡魔城

　　儻到達了逆之惡魔城，各位可以發現這裏的隱閉道路與下方的城堡一模一樣，而以往的一些通道的進入方法，正是與下方的城堡的進入方法一模一樣，兩座城堡的不同之處，就是敵人的實力的確強得非常，特別是BOSS戰的時候，真是感到十分困難，不過在這裏可以給大家一個小小的指引，就是一有需要的時候就不可以猶豫，要立即化身成為霧來避開強擊，而且，一定要活用必殺技，這不論是對BOSS戰或應付嘍囉時都十分有幫助的；提示就已經給了大家，由於這一座城是可以隨玩者任意走，所以筆者只是給大家一張寶物位置的地圖，還大家說說遊戲中餘下的故事。

在地點 50 與死神的一戰







　　死神：「啊！你終於來到了這裏，我再說多一遍，為了你的父親，你還是收手吧！」阿魯加：「由最初開始，我就沒有打算會收手。」死神：「那麼，為了我的主人，待我來接收你的靈魂吧！」

在地點 119 的最終之戰

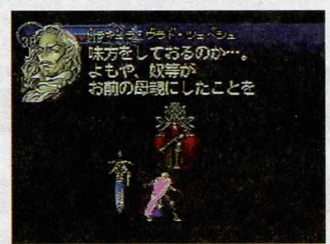
　　撒度：「終於來了，我主人的兒子。」阿魯加：「你就是操控着列治達人吧！」撒度：「不錯，我就是暗黑神官——撒度，令到世界陷於破壞及混亂的人。」阿魯加：「為甚麼要列治達成為城



主？」撒度：「吸血鬼獵人一直以神聖的力量來把邪惡的力量消滅，若是以吸血鬼的獵人的力量與我們一起戰鬥的話……？」阿魯加：「能夠控制列治達的力量的話，就能以相同性質的力量去對付其他人了。」撒度：「完全對！就是以他的力量來應付入侵的人，排除有人阻礙儀式進行。」阿魯加：「那麼，現在你要停止了！」撒度：「恐怕沒有那麼容易

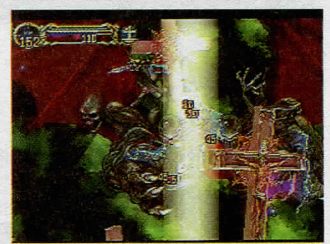


啊，你要成為最後的祭品，讓你死去的驅體奉獻出來吧！」在戰鬥完結了之後……撒度：「可惡呀！」阿魯加：「捨棄了自己肉體的人，在這世界已經沒有你的居所了，回歸你最喜愛的暗黑世界吧！」撒度：「呀……我的美夢啊！主人，德古拉伯爵！把這個世界陷入破壞及黑暗吧！」在一度強光閃爍後，在後方的門出現了一隻眼睛，在眼睛張開了，整個空間都化成了漆黑一遍，阿魯



加：「父親？！」德古拉：「是誰？！噢，很久沒見了，我的兒子。」阿魯加：「可以的話，我不想再一次見到你，而我亦不會讓你再走多一步。」德古拉：「你依然沒有變，仍然是站在人類的那一方，難道你忘記了母親的死嗎？」阿魯加：「不，而是母親不希望我向人類報復。」德古拉：「廢話！讓我把你下賤的血消除，再次回歸吸血鬼的家族吧！」阿魯加：「我以母親的名字，德古拉！我會將你打倒！」於是戰鬥亦隨即開始；在一輪激戰後，德古拉終於倒下了，阿魯加：「回到你自己的地方，解除母親的痛苦吧！」德古拉：「呀……為甚麼我會敗了下來的？」阿魯加：「當有一些東西需要保護的話，力量就可以超越；當心愛的東西失去了，就足以令那人失敗。」德古拉：「啊……不要挖苦我，只求力量的我，就是我失敗的原因了。」阿魯加：「……」德古拉：「阿魯加，說給我知，母親在臨死前向你說了甚麼的遺言？」阿魯加：「她說，不要怨恨人類，若他們是不可寬恕的話，就會自然地步入滅亡之路，而我們是不應該夠入人類的世界的，父親，我會永遠愛你！」德古拉：「莉莎，是我對不起妳。」惡魔城亦在此時開始漸漸消失。

　　在惡魔城的不遠處的一個山崖，阿魯加：「你們沒事吧！」瑪莉亞：「阿魯加，你沒事吧！」列治達：「對不起，阿魯加，要你與父親……」阿魯加：「不要緊，這可能就是他的宿命了。」列治達：「多謝你說了這一番話，令我沒有那麼難過。」阿魯加：「不過有一點是要記着的，其實能夠毀滅世



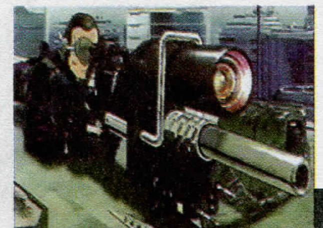
界的不是德古拉，而是人類。」列治達：「明白了！」瑪莉亞：「阿魯加，那你現在會去那裏？」阿魯加：「我的身體是流着被咀咒的血，這一個世界是不需要我這一種人存在的，我會到一處沒有人知道的地方隱居。我們應該不會再一次見面的了。」瑪莉亞：「阿魯加……」列治達：「做甚麼？瑪莉亞，妳要跟隨她吧？！」瑪莉亞：「我是不可以丟下他的。」列治達：「唔！只要自己不後悔，便選擇妳自己想走的路吧！」瑪莉亞：「多謝你！祝你好運！」列治達：「妳也一樣保重。」

——完——





無責任新 GAME 評壇



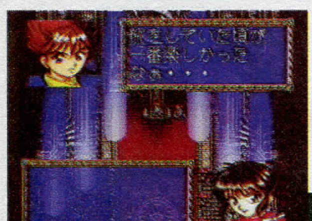
無責任編輯：J.J

QUOVADIS 2~惑星強襲~

以雄厚動畫界人仕為後台的科幻SLG系列第二作，然而今集的系統卻和前作截然不同，實時式戰鬥在通訊亂入的情況下顯得極有臨場感，而從索敵到包圍敵人的過程則相當緊張，至於動畫場面的數目亦有了大幅度增加，畫質亦比SS版的前作為高。

SS／ GLAMS／ SLG／ 6800日圓 © GLAMS,INC.1997

評分：
人物／機械：4.3分　投入度：4.5分
畫面：3.8分　原創性：3.5分
音樂／音效：4.5分　難易度：3.5分
故事：4分　移植度：——
操作性：4分　平均分：4.01分



無責任編輯：J.J

古大陸物語~破亡之舞~

古大陸原本是個在PC-98推出了多集的SRPG系列，但集數多並不代表會不斷改善系統，這次SS版推出，雖說各人物在戰鬥時的造型是多邊形設計，但整體上仍只能給人超任作品的感覺，而且遊戲中的漏洞亦多，單是本期攻略中發現的無限升級秘技就已經令人無話可說。

SS／ TGL／ SRPG／ 6800日圓 © TGL 1997

評分：
人物／機械：3分　投入度：3分
畫面：2分　原創性：2分
音樂／音效：2.5分　難易度：2分
故事：2.5分　移植度：——
操作性：3分　平均分：2.5分



無責任編輯：PUYU神

AN EARTH FANTASY STORIES 大地幻想物語

在PC-CD時叫作《聖夜物語》，但在SS卻叫作《大地幻想物語》，此舉真的叫人費解……畫面方面，己算是有了大改進，但以次世代機來說則只算合格而矣。音效和音樂則相當簡單，只是從PC版中「完全移植」過來，真是有點兒過份！幸而這GAME的故事十分出色，而且又可以玩四次，可說是頗為抵玩。總括來說，這GAME還是值得推薦的。

SS／ MEDIA WORKS／ RPG／ 5800日圓 © MEDIA WORKS INC.1997 ©HUDSON SOFT

評分：
人物／機械：3.7分　投入度：3.8分
畫面：3分　原創性：4分
音樂／音效：1.5分　難度：3.3分
故事：4分　移植度：5分
操作性：3分　平均分：3.48分



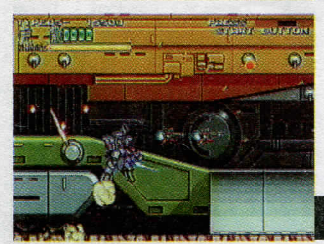
無責任編輯：ARES

新超級機械人大戰 SPECIAL DISK

論吸引力最初本來不錯，因為傳說中會追加自由對戰，故大家也以為是二人組隊，不過最後竟是玩名場面製作，實在有點令人失望。此外特別戰鬥完全沒有故事性及承接性，打完便立刻收工。整體來說作品完全誠意欠奉，但售價只是2800日圓倒是花多餘錢的機會。

PS／ BANPRESTO／ SLG／ 2800日圓／ 2 BLOCK © 創通AGENCY・SUNRISE © 創通AGENCY・SUNRISE 朝日TV ©DYNAMICS企畫 © 東映 © 東北新社 ©FUJI TV・東映動畫 ©BANPRESTO 1996

評分：
人物／機械：3分　投入度：2分
畫面：2.5分　原創性：2分
音樂／音效：2.5分　難度：3分
故事：——　移植度：——
操作性：3分　平均分：2.6分



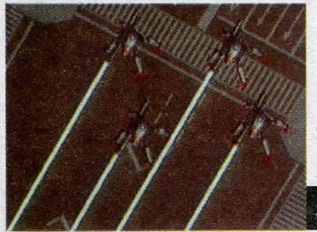
無責任編輯：ARES

WOLF FANG 空牙 2001 · SS

單是名氣，《空牙》這經典遊戲已是號召力十足，相信不少讀者曾奉獻了不少金錢吧，不過可惜之前只在PS版推出，故這SS版的期待度上可說是百分之百。不過另一方面在現今的質素要求上《空牙》亦理所當然地不能相比，故某程度上讀者們應以懷舊遊戲的角度來看此GAME。

SS／ XING ENTERTAINMENT／ STG／ 5800日圓 © XING 1997／ DATA EAST CORP.1994

評分：
人物／機械：2.5分　投入度：3分
畫面：2.5分　原創性：3分
音樂／音效：2.5分　難度：3分
故事：——　移植度：4分
操作性：3分　平均分：2.9分



無責任編輯：ARES

新海底軍艦~鋼鐵之孤獨~

不論是機械或人物設定也非常華麗，可算是中上之作。雖然戰鬥時敵人及盟軍所用時間較長，但原因並不是運算速度不夠快，而是實在太多東西要移動，故亦無可厚非。此外遊戲除故事性十足外，本身對戰術的極高要求也是玩家們所追求，以戰略模擬遊戲來說絕對是近期佳作。

SS／ ASCII／ SLG／ 6800日圓 ©1997 ASCII／ ASTRO VISION／「海底軍艦」製作委員會

評分：
人物／機械：3分　投入度：3分
畫面：3分　原創性：3分
音樂／音效：2.5分　難度：4分
故事：3分　移植度：——
操作性：2.5分　平均分：3分



無責任編輯 ARES

BLTTLE STATIONS

以戰艦為題的射擊遊戲可是首次接觸，最初玩時操作方法頗難掌握，但當習慣後便十分方便。而遊戲中除每種戰艦均有不同特性外，版圖中如駛進淺水區域更會影響移動，於設定上可說十分細緻。至於戰鬥以海圖進行及於相遇時才戰鬥真的有如將戰棋般，絕對令遊戲可玩度大增。

PS／ ELECTRONIC ARTS／ STG © 1997 ELECTRONIC ARTS AND REALTIME ASSOC.

評分：
人物／機械：3分　投入度：2.5分
畫面：2.5分　原創性：3分
音樂／音效：2.5分　難度：2.5分
故事：——　移植度：——
操作性：2.5分　平均分：2.6分



無責任新GAME評壇



無責任編輯 ARES

TIGERSHARK

基本上遊戲的操作及概念可說與一般立體空戰遊戲差不多，但以潛艇作主題則可說新意十足，可惜在操作方面實在奇差，導致玩者費盡所有法寶也不能避開敵機的砲火。至於OPENING及過版動畫的質素便可說十分精彩，除沒有窒來窒去外更沒有爆，這可是一般日本遊戲所不及的。

PS／GT Interactive Software Corp／STG

評分：
- 人物/機械：2.5分
- 畫面：2.5分
- 音樂/音效：2.5分
- 故事：──
- 操作性：2分
- 投入度：2分
- 原創性：3分
- 難度：2.5分
- 移植度：──
- 平均分：2.4分



無責任編輯：ARES

FISHING 甲子園 II

由於釣魚遊戲屬較冷門的遊戲，故本地玩家可能會留意不到這遊戲的推出，不過以釣魚遊戲來說，此作已屬合格之作。遊戲畫面及系統均不俗，加上操作簡單，絕對適合初入門的玩家。不過就個人而言，要釣魚的話ARES倒會跑去釣釣真傢伙，始終在香港要釣魚實在太方便，有真何必玩假。

PS／KING RECORDS／SPT／6800日圓／1 BLOCK

評分：
- 人物/機械：2.5分
- 畫面：2.5分
- 音樂/音效：2.5分
- 故事：──
- 操作性：3分
- 投入度：3分
- 原創性：2.5分
- 難度：2.5分
- 移植度：──
- 平均分：2.6分



無責任編輯：ZAC

覺悟之SUSUME

很可惜，小弟還未曾欣過這作品的原作。但以格鬥遊戲來說，這可算是較差的作品。簡單的出招法算OK，但只要先擊中對手，然後再不停的後衝，對手哩一世都追你唔到，完全失去格鬥的意義。最離譜嘅係，哩隻GAME係冇ENDING㗎！值得一讚的是，這遊戲的音响較果做得不錯，很有陰森的氣氛。

PS／TOMY／FIG／5800日圓

評分：
- 人物/機械：2.5分
- 畫面：3分
- 音樂/音效：4分
- 故事：3分
- 操作性：3.5分
- 投入度：2.5分
- 原創性：3分
- 難度：2分
- 移植度：──
- 平均分：2.9分



無責任編輯：ZAC

神凰拳

這遊戲的系統十分深奧。但因現在已習慣了其它遊戲的複雜系統，所以玩落很易上手。但這GAME的推出日期一拖再拖，令小弟等得頸也長了（當年出街機時也是這樣）。最高興（？）的是玩落發覺，SS版竟比街機版來得暢順。不用加RAM帶也能做到這個水準，實在值得等待！

SS／SAURUS／FIG／5800日圓

評分：
- 人物/機械：3.5分
- 畫面：3.5分
- 音樂/音效：3分
- 故事：3分
- 操作性：4分
- 投入度：3.5分
- 原創性：3.5分
- 難易度：3.5分
- 移植度：5分
- 平均分：3.6分



無責任編輯：ZAC

SUPER MARIONETTE J～BATTLE SABERS～

這作品的原作故事相當「無厘頭」。操作性幾好，除了超必要「好準確及好慢咁輸入」之外。那個「部件轉換」令人覺得有點怪怪的，搞到班「人物」奇奇怪怪的。最令小弟不解的，就是隨那初回限定版送的「夾線公仔」，都夾唔穩條線嘅！

PS／BANDAI VISUAL／FIG／6800日圓／7800日圓（初回限定版）

評分：
- 人物/機械：3分
- 畫面：3分
- 音樂/音效：3分
- 故事：2.5分
- 操作性：3.5分
- 投入度：3分
- 原創性：3分
- 難度：3分
- 移植度：──
- 平均分：3分



無責任外稿：小健健

FIFA SOCCER 64

若果跟KONAMI那隻《實況J EAGUE PREFECT STRIKER》相比的話，可是完完全全的被比了下去。在畫面方面，流暢度可謂非常之不理想，時常看見畫面都是斷斷續續的。而且遊戲進行時，可沒有提供所操控的球員之資料，那就算在遊戲內是雲集了全球的球星又有甚麼大作用呢？

N64／EA SPORTS／SOC／1-4PLAY

評分：
- 人物/機械：2分
- 畫面：2.3分
- 音樂/音效：2分
- 故事：──
- 操作性：2.1分
- 投入度：1.8分
- 原創性：2.3分
- 難度：3.6分
- 移植度：──
- 平均分：2.3分



無責任外稿：小健健

QUEENS ROAD

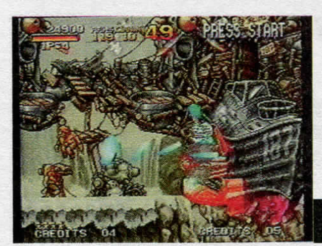
唔，這可是一隻跟《美少女夢工場》有着差不多玩法的一隻育成SLG。不同的是，玩者除了要教育那位女孩子外，更要培育她的士兵們。故此，這是一隻加了點戰棋味道的育成遊戲來。雖然此GAME的育成模式可不像《美少女夢工場》那麼多，但也可說是一隻蠻有趣的育成SLG。

PS／ANGEL／SLG／5800日圓

評分：
- 人物/機械：3.2分
- 畫面：3.3分
- 音樂/音效：3.7分
- 故事：2.9分
- 操作性：3.3分
- 投入度：2.8分
- 原創性：2.5分
- 難度：3.8分
- 移植度：──
- 平均分：3.18分



無責任新 GAME 評壇



無責任外稿：小健健

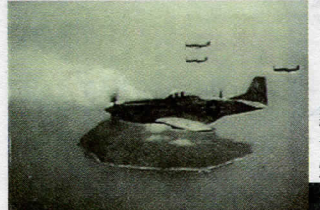
METAL SLUG

在當年業務用版推出時，牛者已覺得這是一隻蠻有趣的動作遊戲，不但人物機械的設定夠抵死，而且畫面精細，敵人死相又相當殘忍。再加上這類類似《魂斗羅》的遊戲在近幾年比較少，所以此GAME在本人來說可是一隻頗不錯的遊戲。然而來到了SATURN又來了個100%完全移植，再加上大量DATA的影像特典，夫復何求呢？

SS／ SNK／ ACT／ 5800 日圓／ 2 PLAY 擴張 RAM 卡專用

評分：

人物／機械	4分	投入度	4.1分
畫面	4.3分	原創性	3.3分
音樂／音效	3.9分	難度	4.0分
故事	—	移植度	4.5分
操作性	3.8分	平均分	3.9分





無責任外稿：小健健

HUMAN GRAND PRIX THE NEW GENERSTION

跟《MARIO KART 64》一樣，大家也是N64的賽車遊戲，但《MARIO KART 64》就造得色彩斑爛、鬼馬抵死，但這隻《HUMAN GRAND PRIX THE NEW GENERSTION》就顯得有點力不從心。在遊戲畫面上而言，爆出情況令人震驚，再加上其遊戲性可不是太高，令這GAME成為一隻不合格的賽車遊戲。

N64／ RAC／ HUMAN／ 9800 日圓

評分：

人物／機械	2.3分	投入度	2.3分
畫面	1.9分	原創性	2.5分
音樂／音效	2.0分	難度	3.0分
故事	—	移植度	—
操作性	2.3分	平均分	2.3分



無責任編輯：山寺良牙

提督之決斷 III

光榮其中一個著名的太平洋戰役戰略遊戲，如今到了她的第三作，在戰鬥系統上作出了修改，令到戰鬥更加像真實的戰爭，可借的是戰鬥畫面比較古怪，而且一場戰鬥的所需時間過長，最少也要五分鐘，如果不交由電腦操控的話便會更加麻煩；反而比較滿意的就是出場的武器種類十分齊全。

PS／ 光榮／ SLG／ 9800 日圓

評分：

人物／機械	3分	投入度	3分
畫面	3分	原創性	—
音樂／音效	3分	難易度	2分
故事	4分	移植度	4分
操作性	2分	平均分	3分



無責任編輯：山寺良牙

NIGHTRUTH VOICE SELECTION 播音劇編

對於喜歡《NIGHTRUTH》的人物及那幾位日本聲優的玩者，這軟件是一件寶物；可是對於不太懂聲優的人來說，這軟件可能會令他們失望，因為內容主要為介紹有關《NIGHTRUTH》電台播音劇版的製作過程及那幾位著名聲優：家內美加、上田祐司、緒方惠美、若本規夫、冰上恭子及宮村優子的自我介紹和訪問，唯一令《NIGHTRUTH》迷接受的就是那《NIGHTRUTH #03》的製作廣告。

SS／ SONNET／ ETC／ 2980 日圓

評分：

人物／機械	—	投入度	—
畫面	3分	原創性	—
音樂／音效	4分	難易度	—
故事	—	移植度	—
操作性	3分	平均分	3.33分



無責任編輯：山寺良牙

聲優偶像狂熱者桌球

一隻題材頗為特別的桌球遊戲，不用任何的歌星及明星作為號召，竟然起用屬後臺工作的聲優，對於喜歡玩桌球遊戲的玩者來說，是一個全新的感受；另外對於一位女聲優迷來說，更是一個非玩不可的遊戲。本人最為喜歡的就是在勝了對手後可以與她作一個模擬的約會，雖然難度偏高。

SS／ DATA EAST／ TAB／ 6800 日圓

評分：

人物／機械	3分	投入度	3分
畫面	3分	原創性	3分
音樂／音效	3分	難易度	3分
故事	—	移植度	—
操作性	3分	平均分	3分

無責任編輯：山寺良牙

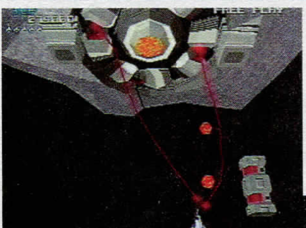
心跳美少女棒球

對於本人來說非常有趣，因為將自已變成一位棒球隊監督，而且又能訓練到十位這麼可愛的女孩向全國第一進發，真是的。論遊戲的系統，非常之簡單，絕對不會令玩者覺得太過複集而望而卻步，另外，在編好了位置後，可以選擇看不看比賽，並且將煩複的指令任部跳去，非常方便。

PS／ XING／ SLG／ 6800 日圓

評分：

人物／機械	4分	投入度	4分
畫面	4分	原創性	3分
音樂／音效	4分	難易度	3分
故事	4分	移植度	—
操作性	3分	平均分	3.63分



無責任編輯：山寺良牙

3D 鐵板陣

一隻可說被列為古董級的遊戲，對於一些玩機機齡比較嫩的玩者會覺得陌生，又或者因看到其畫質而弄至望而卻步，但如果進入《鐵板陣3D／G》的話，便會覺得完全是兩回事，無論畫面、效果音及音樂均屬水準之作，論移植度，本人無話可說。總括來說，無論老一輩、或是年輕一輩的射擊遊戲迷均不容錯過。

PS／ NAMCO／ STG／ 5800 日圓

評分：

人物／機械	4分	投入度	3分
畫面	4分	原創性	—
音樂／音效	3分	難易度	3分
故事	—	移植度	5分
操作性	3分	平均分	3.57分



無責任新GAME評壇

無責任編輯：J.J

整體上給人非常3DO的感覺



N64自推出以來，雖然公司購入了一部，但自己玩的次數並不多，最多只會在同事玩完足球GAME時執手尾玩一兩局，所以對這主機的足球遊戲是有較多接觸的；對於這次的《FIFA SOCCER 64》，畫面雖然比其他機種的版本為佳，在整體上給人非常3DO的感覺，球場上的球員沒有《實況J EAGUE PREFECT STRIKER》般「硬淨」，球場本身亦總是灰灰暗暗的，至於各隊伍的正選球員方面，因為這遊戲並非標榜自己是甚麼「96」、「97」版，所以可找到仍在阿根延的馬勒當拿，然而因為比賽中並不會即時顯示操作中球員的名字，所以會令採用真名的特點顯得有點

機種：N64
製造商：EA SPORTS
遊戲性質：SOC
參與人數：1-4PLAY

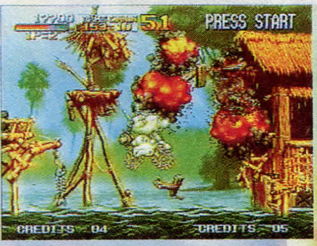
評分：

人物／機械:3分
畫面:3分
音樂／音效:3分
故事:——
操作性:2.5分
投入度:2.5分
原創性:2分
難易度:3.5分
移植度:——
平均分:2.79分

FIFA SOCCER 64

無責任編輯：赤目黑龍

殺！殺！殺！總之便是有殺冇賠！



不知近來是否動作遊戲再次受到重視，在這一陣子特別多動作遊戲推出，早前有《惡魔城 X》，而現在又有這《METAL SLUG》，這《METAL SLUG》本來是街機的遊戲，在玩街機時覺得這遊戲十分有趣，因為人物的造型非常有趣，而且神態非常生動，再者，遊戲之中的動作和爆炸場面相當精采，加上有地形的效果，使遊戲的可玩性和真實性大大提高，不過，在這SEGA SATURN版之中加入了「ART GALLERY」，使玩者可以真真正正的看真這遊戲的一切，真是這遊戲的愛好者的喜訊，不過，這SEGA SATURN版的《METAL SLUG》最煩便是一定要使用「擴張RAM」，如果沒有的話便不能開機，幸而黑龍有這「擴張RAM」，所以……

機種：SEGA SATURN
製造商：SNK
遊戲性質：ACT
售價：5800日圓（連RAM帶版7800日圓）
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:3分
畫面:3.5分
音樂／音效:3分
故事:——
操作性:2.5分
投入度:2分
原創性:2分
難易度:2.5分
移植度:3.5分
平均分:2.75分

METAL SLUG

無責任編輯：PUYU神

亞根庭國家隊竟然還有馬勒當拿……

難度N64的GAME真是那麼難寫的嗎？

眼前的《FIFA SOCCER 64》真的令筆者有這種感覺，速度真的有點「窒窒吓」，比前作《FIFA 96》更差。其慢的情況，和KONAMI的《實況J EAGUE PREFECT STRIKER》有點相似，但比較嚴重一點。看來除了任天堂自己外，其他廠家尚未熟習N64的特性。

不過，筆者覺得最差的並不是這樣，而是全隻GAME的資料搜集。例如，巴西國家隊球衣竟然是黃衫白褲而不是黃衫藍褲；亞根庭國家隊竟然還有馬勒當拿；德國國隊的陣式竟是4-4-2而不是3-5-2……等，更加沒有西班牙聯賽……

還有的就是在比賽中竟然沒顯出該名球員的名字，那麼要FIFA的真人名來作甚？美國人的足球文化看來真的有限。

此GAME唯一可取的地方就是可以用N64的3-D STICK來「扭波」，真的是逢人過人，爽！

機種：N64
製造商：EA SPORTS
遊戲性質：SOC
參與人數：1-4PLAY

評分：

人物／機械:2分
畫面:2.5分
音樂／音效:3.8分
故事:——
操作性:3分
投入度:2分
原創性:2.5分
難度:3.3分
移植度:——
平均分:2.73分

FIFA SOCCER 64

無責任編輯：ARES

後期製作一流的遊戲



當日《神凰拳》街機版推出時，ARES曾説過這遊戲明顯是用以「試水」，簡單點來説是為《KOF96》的系統作測試，以得知那些新系統會受歡迎及可用於《KOF96》上，同時《神凰拳》的果亦只有兩個，一是大受歡迎，二是萬夫所指，不過老實講，當時《神凰拳》亦已完成其任務，而且ARES亦覺得遊戲不是那樣差，只是玩家們一時未能適應這麼多新系統。而於《神凰拳》SS版推出後，ARES便發覺這家用版竟比街機版更有水準，原因可是設計人員在移植時確下過一番心思，不論是畫面及其他部份也作出了一定程度的改良，而且反過來説，在接受了《KOF96》後，玩家們對《神凰拳》中的系統根本不難上手，故當日錯過了街機版的玩家可要留意留意這隻「後期製作」一流的遊戲。

機種：SEGA SATURN
製造商：SAURUS
遊戲性質：FIG
容量：CD-ROM
價格：5800日圓

評分：

人物／機械:3.5分
畫面:3分
音樂／音效:3分
故事:3分
操作性:4分
投入度:3分
原創性:5分
難易度:3分
移植度:4分
平均分:3.5分

神凰拳

秘技工場



1級猛料　使用槍手「舒華路‧加席」

© 1997 SQUARE/LIGHT WEIGHT

遊戲：武士道之刃
機種：PlayStation

只要在沒有接關、沒有損傷的狀態下完成百人斬，便會與槍手「舒華路‧加席」達成契約。之後在對戰模式中便可使用。

在沒有接關、沒有損傷的狀態下完成百人斬。



■百人斬，完成！



■與槍手「舒華路‧加席」達成契約。


■可以出場了，納命來！



1級猛料　Q版「豐臣秀吉」出場！

© 1997 KOEI CO.,LTD.

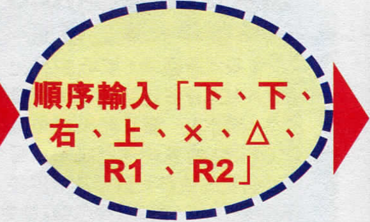


只要先用「織田信長」完成遊戲一次，然後在標題畫面順序輸入「下、下、右、上、×、△、R1、R2」，成功的話會有聲音提示，跟著便可使用Q版的「豐臣秀吉」了。



■用「織田信長」爆機後在標題畫面……，

順序輸入「下、下、右、上、×、△、R1、R2」







■Q版「豐臣秀吉」出場！

■絕招，好武功。

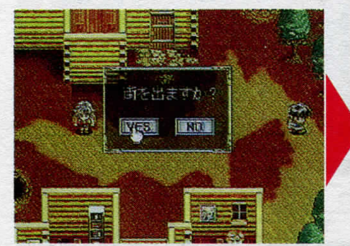


1級猛料　支配敵方軍隊

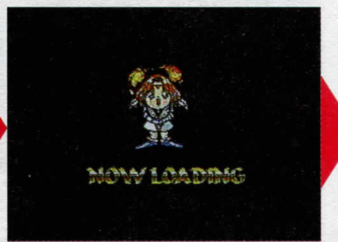
© 1996 BANPPRESTO

遊戲：龍騎士4
機種：PlayStation

在出外戰鬥前，按鈕決定是否出發，在回答之後，會有「NOW LOADING」字樣出現。這時要立刻同時緊按「L1、R2、×、SELECT」，再於字樣消失時，同時緊按「L2、R1、○、START」。之後進入戰鬥畫面，敵軍就會我軍隨意控制任何行動，的確很霸道。

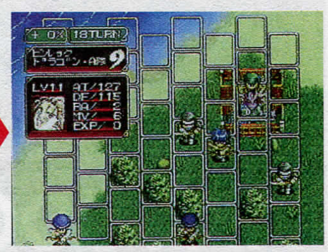


■出外戰鬥前，按鈕決定是否出發。



■「NOW LOADING」字樣出現。

字樣出現，同時緊按「L1、R2、×、SELECT」；字樣消失，同時緊按「L2、R1、○、START」。


■敵軍任我擺佈了！

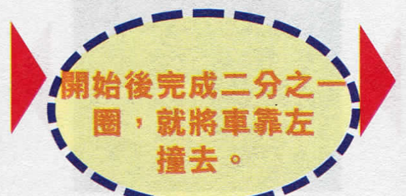
3級好料　飛天捷徑！

提供者：徐琬麟

遊戲：ROCKMAN BATTLE & CHASE
機種：PlayStation

在「SKY CIRCUIT」賽道中，有一秘密通道令車子可於天空行駛。首先，選擇好賽道，正式開始。之後約於完成二分之一圈後，將車靠左撞去，不久就會找出一個可衝破的「缺口」，若能順利通過隱藏通道，終點就不遠了。


■先選好賽道。



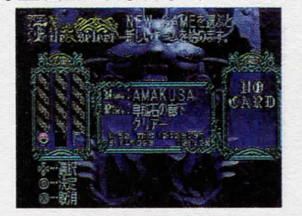

■找出可衝破的「缺口」。


■若能順利通過，終點就不遠了。

1級猛料　使用舊主角

遊戲：惡魔城X～月下之夜想曲
機種：PlayStation

在完成遊戲（爆機）之後，會發現在SAVE內多了一個日文字「クリアー」，意解CLEAR。如能用這個SAVE去重新開始遊戲，打上舊主角的名字「RICHTER」，就可使用主角了。

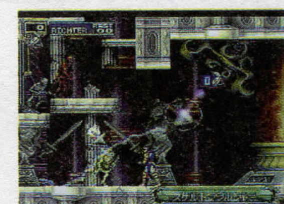

■爆機之後，會發現在SAVE內多了「クリアー」這一個日文字。

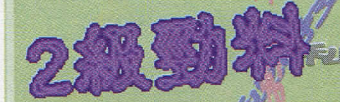


■用這個SAVE去重新開始遊戲。



■打上舊主角的名字「RICHTER」。


■成功用回舊主角。



三島平八＋PAUL＝一慢一快戰鬥機

遊戲：3D鐵板陣
機種：PlayStation

在標題畫面出現時，PLAYER 1緊按「左、○、×」不放，PLAYER 2緊按「右、○、×」不放，然後一齊按START。於是，超慢的「三島平八」及超快的「PAUL」兩架戰鬥機就正式登場了。



■在標題畫面出現時……

PLAYER 1緊按「左、○、×」不放，PLAYER 2緊按「右、○、×」不放，然後一齊按START。


■真是「三島平八」和「PAUL」嗎？



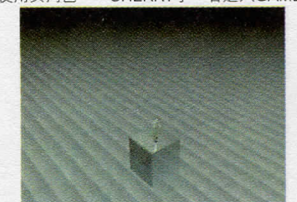
■看，有名為証。



ORIGINAL MODE

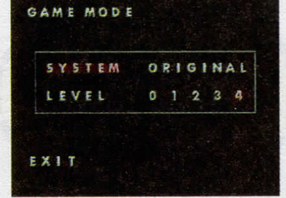
遊戲：I.Q
機種：PlayStation

這一隻遊戲是十分考玩者的智慧，相信玩過這隻遊戲的朋友都會知道，但原來這一隻遊戲中，是有第二位角色——CHERRY可供使用的，並且還有一個名為ORIGINAL MODE的模式，這一個模式是可以自己去研製出一些版數出來，給其他朋友玩的，就正如《倉庫番》那一個模式；而使用方法就是不論任何難度、有否CONTINUE來爆機，再進入SELECT PLAYER處，這樣就可以使用女角色——CHERRY了，若進入GAME MODE中，在SYSTEM處選擇ORIGINAL，這樣進入遊戲時就會變成ORIGINAL MODE了。


■不論難度及有否續版，完成FINAL STAGE；



■就可以使用女角——CHERRY了。



■進入GAME MODE內選擇ORIGINAL開始遊戲；



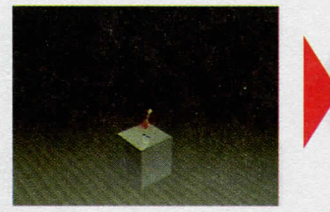
■可以自製STAGE了。

1級猛料 狗之I.Q.？！

© 1997 Sony Computer Entertainment Inc.

遊戲：I.Q
機種：PlayStation

除了女角色——CHERRY之外，原來還有一位狗角色可以使用的；方法就是使用CHERRY打爆機，而且I.Q.指數要有400以上，之後進入SELECT PLAYER處，就可以選擇小狗——SPIKE來使用了。


■使用女角—— CHERRY 進行遊戲；


■在爆機時 I.Q. 指數要有 400 以上；



■進入 SELECT PLAYER 處；



■可以選擇小狗—— SPIKE 了。

2級勁料 綿羊又再出場了！

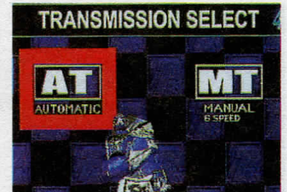
© SEGA ENTERPRISES,LTD. 1995,1997

遊戲：MANX TT SUPERBIKE
機種：SATURN

首先進入ARCADE或SATURN MODE，在選擇AT或MT的畫面上，順序輸入「上、上、下、下、左、右、Z、Y」，如聽到一聲羊叫就表示成功。當賽車畫面出現，所有電單車都變作小綿羊了。



■開始進入遊戲。



■在選擇 AT 或 MT 的畫面上……




■所有電單車都變作小綿羊了。

2級勁料 特別模式

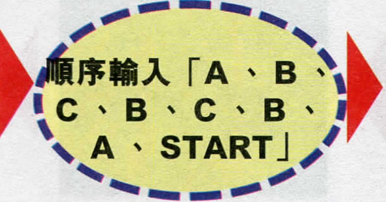
© 1995,1996 SOFIX
© 1996 SHOGAKUKAN PRODUCTION

遊戲：卒業 CROSSWORLD
機種：SATURN

在標題畫面，順序輸入「A、B、C、B、C、B、A、START」，就會在選擇畫面出現「SPECIAL特別模式」，內有原畫、音樂等多項選擇。



■在標題畫面




■選擇畫面出現「SPECIAL特別模式」。


■嘩……！！

3級好料 「聽故仔」模式

© 1995,1996 SOFIX
© 1996 SHOGAKUKAN PRODUCTION

遊戲：卒業 CROSSWORLD
機種：SATURN

在選擇畫面中，將游標移往「贈品模式」，緊按「L、X、Z」不放，再按A，就可以進入「聽故仔」模式，由OPENING聽到ENDING，對此有興趣的話，實在不錯。


■在選擇畫面中，將游標移往「贈品模式」




■進入「聽故仔」模式，由OPENING到ENDING任君選擇。


■一邊聽、還可一邊看電腦砌圖。

2級勁料 「米田一基」登場

遊戲：花組對戰 COLUMNS
機種：SATURN

先進入遊戲，在玩法選擇畫面中，緊按「R、X」不放，揀選第一個「灰姑娘CINDERLLA」模式，再按START，就可選擇到「米田一基」了。



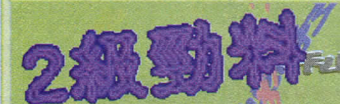
■在玩法選擇畫面中……

緊按「R、X」不放，揀選第一個「灰姑CINDERLLA」模式，再按START。



■「米田一基」登場！


■哈哈哈……。



2級勁料 還有「藤枝」、「帝劇三人組」要出場

遊戲：花組對戰 COLUMNS
機種：SATURN

先進入遊戲，在玩法選擇畫面中，緊按「L、Z」不放，揀選第一個「灰姑娘CINDERLLA」模式，再按START，除了基本角色外，還可揀到「藤枝」及「帝劇三人組」。





■可揀到「藤枝」外……



■還可揀到「「帝劇三人組」。


■ 挑戰吧！

1級猛料 使用最終首腦份子

提供者：張學文

遊戲：神風拳
機種：SATURN

使用「LUCIFER路斯化」，在「SUSANO」上按START來選擇即可。使用「EELIS」，在「BENTEN弁天」上按START來選擇即可。使用「BEHEMOTH」，在「SYUTEN-DOZI酒天童子」上按START來選擇即可。



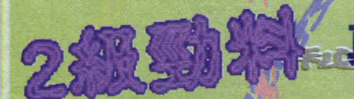
■選擇「BENTEN 弁天」



■ 「EELIS」出現。



■ 對戰開始。



2級勁料 真空龍卷斬空腳

遊戲：CYBERBOTS
機種：SATURN

「零・豪鬼」的 CYBER EX（超必殺技）

——真空龍卷斬空腳。

使用方法：→↘↓↙←→↘↓↙←＋W掣



有買趁手！《遊戲誌》補購程序——LOGON！

METHOD A——郵寄

PHASE 01 填妥補購表格（影印亦可）

PHASE 02 寫張銀碼足夠嘅支票；抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」（郵費每本港幣7.2元）

PHASE 03 寄嚟《遊戲誌》（地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「補購」字樣）

PHASE 04 等收書啦！

METHOD B——《遊戲誌》補購站

補購站A 遊戲誌尊賣店
補購地址：九龍旺角亞皆老街先達廣場G60舖 TEL:2391-1067

補購站B 環球遊戲室
九龍深水埗黃金商場38B舖 TEL：2728-3023

補購站C 動畫精品專線自助店
香港灣仔東方188商場147號舖 TEL：2838-8394

補購站D 振邦電腦電業公司
澳門亞利Y架街6號地下W舖 TEL：212187

注意：親臨補購前請先致電各補購站預訂補購期數

《遊戲誌》補購表格

姓名：

年齡：

地址：

聯絡電話：（日間）

（夜間）

郵寄地址：（如與上列地址不同）

身份證號碼：　　　　　　（　）

支票號碼：

補購期數	數量	×	單價	= 金額
		×	$35	= $
		×	$35	= $
		×	$35	= $
		×	$35	= $
郵費		×	$7.2	= $
合計				$

郵購地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「補購」字樣

備註：
- ◆本刊恕不接受海外補購
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補購數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回
- ◆本刊保留拒絕補購之權利
- ◆如部分期數經已售罄，本刊將不另行通告

《遊戲誌》過往各期遊戲索引

（截至第四十四期）

◆代表該期有刊載介紹文章
◆代表該期曾作詳細攻略

由於本刊不斷地收到讀者查詢本刊過去介紹各遊戲的期數，為方便讀者補購，由今期開始特增設本索引。各位讀者如欲補購本刊過往各期，敬請先致電本刊辦事處查看欲購的期數是否尚有存貨。另，由於本刊辦事處並非門市部，並未備有足夠輔幣找贖，敬請各位在親臨補購時帶備足夠輔幣。

PLAYSTATION

電視遊戲信箱

每逢到了3，4、5月的時候，遊戲業界便會顯得較為沉寂，原因不外是日本的新學期開始和經過了聖誕新年番衝刺後的現像，所以便沒有太多大作和勁GAME推出。在香港更是交稅的季節，打工仔都會稍為手緊（起碼WATER DRAGON已其中一個可憐的受害者……）而少買幾隻GAME……也好，大家不若就趁這機會把聖誕新年所買落而未玩完的遊戲玩個夠本，玩個明白吧。

玩《EMEMY ZERO》唔識換碟？

WATER DRAGON（水龍）先生：

本人對於遊戲機方面有少少問題，希望閣下不棄在下對於遊戲機一曉不通，承蒙賜教，必定十分喜悅。

1.SEGA（世嘉）SATURN的記憶　，是不是一定不可以放在揚聲器附近，（我看第四十三期「預你唔睇」講的）？現在我的SEGA SATURN正放在揚聲話隔離（當然有連SAVE CARD啦！）但是又要駁上HI-FI及電視機，接線又唔夠長，所以一定只有這樣做，請問WATER DRAGON水龍先生有何良策？

2.第四十三期貴刊的「STREET FAXER II'」提到SEGA會將旗下名作移植到PLAY STATION和NINTENDO N64，竟是什麼一回事？SONY及任天堂有何回應，SONY和NINTENDO會不會把出品移植至SEGA SATURN？其實現在SEGA真有不少出路（SEGA SATURN的遊戲）有其主機本身，SEGA PC，如真的PLAY STATION和N64都有SEGA遊戲，SEGA是否想透過此方法增加知名度及增強梢費者對SEGA其公司及其產品之信心？（只是猜測而已，不構成法律問題吧！？）

3.續上題，如果真的可以將SEGA遊戲移植至N64，SEGA街機，MODEL 3的作品如《VIRTUA FIGHTER 3》和《SCUR RACE》等可會（有機會）移植至64-BIT的N64嗎？（另N64有能力完全移植否？）

4.（愚蠢問題）其實點解SEGA不以TRUE MOTION（即《FIGHTER MEGAMIX》開場片段）移植至《VIRTUA FIGHTER 3》，都頗美麗，雖然有少許遲鈍。

5.TRUE MOTION及MODEL 1,2,3或TEXTURE MAPPING有何分別？

6.3DO M2很久都沒有人提過這樣的名字啦。近來看「互聯網絡」（INTERNET）的3DO WEB SITE，它說M2會於年底出現，以閣下之高見，成數有幾高？

7.為何SEGA SATURN在三月尾出的SNK遊戲《METAL SLUG》都要RAM CARD？

8.玩《EMEMY ZERO》時要換碟，應該怎麼換？

感謝水龍先生為我解答疑難，定當追隨GPM！

P.S. I 其實《POLICENAUTS》及《野野村》以小說形式寫攻略十分有趣、生動，惜兩者也太長了，試問一個讀者會不會拿十幾本攻略玩一個遊戲，可能有，也太煩吧。其實貴刊的努力讀者是看得出的，這亦是我由第一期已經有買貴刊的原因。

II.「天生畫畫狂」在第四十三期的侍魂年畫十分，極之美麗，請努力！

THE POWER OF 中華英雄上

THE POWER OF 中華英雄：

1.不知閣下的揚聲器是否有防磁的功能，如果有的話便沒有太大的問題，否則便真的不要把SAVE咭放得太近。

2.這個只是推測而矣，可能性極之低，約果真的成事，那就是世界大同了。

3.應該是不會的了，而且以N64的機能也不足以完全移植MODEL 3的作品。

4.SEGA並不是所作品都用TURE MOTION，所以不足為奇。

5.當然有所不同，TURE MOTION是播動畫的方式；MODEL 1,2,3是SEGA街機底版的形號；而TEXTURE MAPPING則是在多邊形上貼上圖案，使其不致太單調。

6.3DO M2實在開得太多空頭支票了，所以在下已不敢猜測何時會出。

7.很簡單，若果《METAL SLUG》不加RAM咭的話，便未必可以完全移植到SATURN上。

8.就是開蓋換碟那麼簡單。

SEGA和BANDAI合併後的新名字

編輯先生：

本人係貴刊長期讀者，今次係第一次來信，希望各位大人能高抬貴手，使我這一封信不會石沉大海，閒話休題，我有一些意見希望能夠向你們表達出來。

1.GAME PLAYERS的內容，就已經非常好，可以說係GAME書的名牌，因為我聽好多人和朋友，都係這樣說（不是亂講）。但是，我就認為貴刊的內容表較側重於PS GAME，尤其是近期大部份的攻略，秘技，情報都是關於PS。雖然近期PS勢非常利害有《FF VII》等，但是都不要太過份或濫，因為已經開始厭。所以本人希望貴嘅能夠使到PS和SS內容平均一些，最好多些SS啦！（因本人只有SS機，希望貴嘅能夠體諒）其實我都明白貴嘅的處境，要照顧不同的讀者口味，所以本人希望貴嘅能夠在可能的情況下，能照顧一下SS的機迷。（始終SS比較於PS，SS較弱勢）

2.本人覺得秘技工場的秘技，好像太少了，雖然已經加了版，但仍覺太少，希望能夠加多些少，最好係關於SS啦！

3.現在加開的金手指指點點一欄，非常好，可惜大部份都是PS呢！而且得個一版，太少了，希望能夠加開啦！能夠PS和SS一人一半就最好！！

4.本人有些少的要求，就係希望貴刊能夠接納小弟的意見！！！

5.我想問一問您們的年鑑VOL.2何時版呢！（等得好心急！急！急！心痛就真！！！）

6.想問一問SS的《三國志V》有沒有秘技呢（任何秘技都想要）？

7.或者《三國志V》有沒有

金手指呢？而且我發覺貴刊好像沒有介紹過！

8.希望能夠介紹和攻略《三國志V》當然SS版啦！

9.SEGA和BANDAI合併後，幾時有新作呢？名字如何？十分期待！

10.請問SS會唔會移植街機足球《VIRTUA STIKER》呢？

11.最後，本人想編輯大人猜一猜我幾歲呢？和字體幾多分呢？

最後，希望我這一封信能夠早一些刊出，求求您們吧！！

祝貴刊同人身體健康！GAME PLAYER一紙風行！

讀者KEN上

KEN：

1.正如閣下所說，PS最近真的是好GAME連場，所以才有這個情況

2.秘技多少的問題，全是取決於當時所出遊戲的多少，多GAME便多秘技，少GAME便少秘技。

3.遲一下便會再加上SS的秘技。

4.對於閣下的提議，本刊是會作參考的，但未必會落實。

5.「遊戲誌年鑑VOL.2」會大約在年中推出。

6.有秘技問題請寄到秘技工場。

7.《三國誌V》的金手指密碼已在上期中刊登。

8.至於《三國誌V》的攻略就未必會登了。

9. SEGA和BANDAI合併後的正式名稱是「SEGA B A N D A I ENTERTAINMENT」，暫時還未有合併後的新作公布。

10.SATURN已而有經有《V GOAL》系列，移植《VIRTUA STIKER》的機會相信不大了。

11.相信是16歲吧，字體方面恕WATER DRAGON不懂評分。

PS水貨GAME平過行貨GAME?

WATER DRAGON：

本人其實是第二次寄信黎，但可能因為郵件方面寄失了。希望可以解答我以下的QUESTION.

1.究竟SS版的《X-MEN VS STREET FIGHTER》何時有得玩和PS《STREET FIGHTER EX》何時出？

2.何時有得玩《心跳》的最新版和PS版《BIO HAZARD 2》何時出？

3.本人最近看到一個機件插在PS上（舊版，不是最新個隻）就可以看VCD，究竟是甚麼來的？

4.《FF VII》的攻略全書哪裏有得賣？

5.為何PS GAMES水貨可以平過行貨多多，他們會不會蝕本呢（水貨）？

6.PS版《KOF 96》何時有得玩啦？

7.為何《GAME PLAYERS》44期沒有了「電視遊戲信箱」呢？

8.在日本GAME的發售日是不是在香港即日買到？

祝GAME PLAYERS每年賺十億

祝全球化發售和變成上市公司

劍心

劍心：

1.兩者都會在秋天以後才發售。

2.《心跳回憶》還未有新作的計劃；《BIO HAZARD 2》則會在冬天才會發售。

3.那就是用來看VCD的配件，但不是由SONY出的。

4.本文刊出時在書報攤和遊店應該有得賣了。

5.照WATER DRAGON所知，應該是行貨平過水貨才對。

6.PS版的《KOF 96》會在春天發售……

7.皆因在下在段時間有私務在身，所以脫了一期稿，真是對不起，SORRY……

8.以PS GAME來說就未必，因運送需時嘛。

MD名作會否出續編?

WATER DRAGON：

你好，本人縱橫GAME界多年，由3歲開始，已差不多有14年了。本人是一個SEGA迷，現有一些難題請你解「脫」！

1.名作《戰斧》(《GOLDEN AXE》)，ACT那一隻，會否重現於世上呢？

2.那隻MD時的鉅作，《格鬥三人組》，又會否出第4集呢？此GAME實在是一流的。

3.MD時的《GUNSTAR HERS》，會否在SS出續篇呢？

4.TREASURE這間ACTION GAME大廠，會否在SS處出GAME呢？如有，又是那些呢？

5.為何SS的《VIRTUNA FIGHTERS 2》的解像度和流暢度，反而比《FIGHTING MEGAMIX》時出色呢？

6.為何《VF 2》和《DEC ATHELES》奧運會會有SS時比其他GAME出色呢（移植方面）？。

7.《熱血》系列的那間公司，是否已經停產《熱血》系列呢？或是已倒閉呢？

8.GAMEART那集《GRANDIA》和SHOOTING GAME《THUNDER FORCE V》的發售日期是何時呢？

THATS ALL MY QUESTIONS, THANK YOU FOR ATTENDION.

HUMAN上（好嚣的機民）

HUMAN：

1.《戰斧》大有可能以《SEGA AGES》的形式在SATURN上推出。

2.雖然未有消息會出，但WATER DRAGON也很希望《格鬥N人組》會出SS版，因在下也熱此GAME。

3.和上題一樣，WATER DRAGON極之希望TRAESURE會製作《GUNSTAR HEROES》的SS版。

4.TRAESURE不是已經在SATURN上推出了《GUARDIAN HEROES》嗎？遲陣子還會推出新作《SILHOUETTE MIRAGE》。

5.這因為是《FIGHTER MEGAMIX》的人物較為圓滑和有較多的多邊形數。

6.《VIRTUA FIGHTER 2》出色是因為AM 2傾盡全力去製作這省招牌之作；而《DEC ATHELES》則因為是用ST-V底版製作的關係，所以便可以作出完全移植。

7.《熱血》系列是TECHNOS JAPAN的作品，暫時並沒有新品，亦都未倒閉。

8.《GRANDIA》相信會在今年之內推出；而《THUNDER FORCE V》則會在夏天推出。

ACTION REPLAY上的白色插頭

水龍先生：

你好！我是第一次來信，希望水龍先生高抬貴手解答小弟的問題：

1.在SATURN的ACTION REPLAY上有一個白色插頭有什麼功用？

2.SATURN接駁電視除了AV線還有什麼線？功能怎樣？

3.貴刊在43期內介紹《超級女保安員S》請問在哪日發售？

多謝水龍先生的指教

祝貴刊業務蒸蒸日上

水怪上

水怪：

1.SATURN「ACTION REPLAY」上的白色插是接駁電腦以作改GAME用的。

2.常用的還有質數較好的「S-VIDEO」線和最高質數的「RGB」線。

3.SS的《超級女保安員S》已經推出了，你可在市面上的遊戲商店購買。

無責任讀者擂台

〈NEW GENERATION‧‧‧‧‧〉

〈NEW GENERATYION〉，是新一代的意思，亦是《街霸III》的副題。可是本人認為街霸III實在未能配合此二字。

期待了六年，SF系列推出過無數改良版，每次的改動亦非很多，大約只是針對某些系統的更新，如《SF II X》加入SUPER COMBO，受身，《ZERO》系列加入ZERO COUNTER，DOWN回避等，但亦吸引不少機民入錢，原因是他們也預計到，III代未推出的話，街霸是不會有甚麼重大變更的，以這樣的心態入錢，便不會感到有甚麼失望。或許是元祖《SF II》太經典了，或是它的影響力太大了，使很多人不斷追隨著它，而且當然希望《SF III》快點來臨。踏入97年3月，這個願望，終於實現了，可是眼前這隻GAME，卻與腦海中的預想圖大有出入。（我相信很多人也是這樣吧。）

CAPCOM替《街霸III》宣傳的句語：「新世代對戰格鬥ゲーム」，她也許沒有意識到，這句話給SF FANS有着無限期望，及隨後的失望。正常人一定會要求《SF III》的變化，會像《SF I》至《SF II》有那樣大的差距，始終是正正式式踏入新一代嘛！但就本人而言，最初看見人物設定後，便已有少許失望：角色行貨，以及那「T-HAWK＋KEN」般的大隻佬ALEX，便是III的主角？混帳！真沒品味！但那時也盡量安慰自己，人設差少許，算吧，好玩才算是最重要。但偏偏我的不安，卻逐漸地出現。SUPER ARTS？不要騙自己了，是SUPER COMBO吧！BLOCKING？好像有點新意。甚麼？再沒有新系統了？SUPER FINE GRAHPICS？超美麗畫像？格數多十倍？我不是要看動畫呀。然而，這些資料，也只是從GAME書中獲悉，便又再次對自己說：「硬照不可作準」。

現在，《SF III》終於正式推出了，亦與形形式式的挑戰者對戰過數十回，更加令我覺得，《SF III》實在沒有能力被稱為「新世代」。先談談它的新系統，SUPER ARTS，剛才已提到，是變相的SUPER COMBO，這已絕對不是新鮮的東西。令次就算提供了「三揀一」，也不能成為些GAME的重要賣點吧。（偏偏CAPCOM就是），況且，大部分的SUPER ARTS，雖然威力後，但貯氣時間實在很長，基本拳腳功夫，必殺技還比它重要多倍呢。至於另一新系統，BLOCKING，某程度上，它和《KOF' 95》的GUARD CANCEL有點相像。大家試從以下的理論想想：「對手出招攻擊己方，己方以BLOCKING/ GRUARD CANCEL擋格，從而令自己的擋格時間縮短，在敵方的硬直時間內再以必殺技攻擊之。」是否可以成立？問題只是《SF III》的BLOCKING多了一重動作而已。再說，今次《SF III》加入HIGH JUMP，LEAP ATTACK以及「終於」出現的前後DASH，你認為這些是不是前所未有系統呢？還有，差點遺忘了的「STUN BAR」，令雙方何時暈倒「表面化」，似乎並未能對戰局構成深遠的影響。

一隻期待已久的遊戲，玩後卻是極失望，那種痛苦相信大家或多或少會領略到，尤其是《街霸》，尤其是當我看到某幾個大場，有十數人，或更少，圍著《街霸 III》看DEMO，他們並非不敢入錢，大概是不想入錢，幾乎要哭了出來！我在想，CAPCOM的開發者船水紀孝曾說過：「《SF III》可用回《SF II》的戰鬥方法……」是否我期望過高？但是，說這句話好像又有點不負責任，為何III可用II的戰法！那為何要推出III呢？

《街霸 III》會有奇蹟嗎？它會否令我收回這篇文章？

BAO

《SF 3》‧‧‧‧‧《THE KING OF STREET FIGHTER 97》

《SF 3》終於千呼萬喚，三催四請，萬眾期待，姍姍來遲……之中推出了。自《SF 2》以來，市場上已經有許許多多的格鬥遊戲（《SF》系列也有超過十隻），究竟這隻「新一代」《SF》有什麼創新之處？有什麼與別不同的地方？

《SF 3》最大的賣點在於人物的動畫用上了更多格數，所以動作順滑，而且一些「特殊」動作（如被打至旋轉拋開，如《SF 2》的被ZERO COUNTER）也不用加漫畫式的弧線來表達。舉例說：在《SF 3》中，卻用了14格之多。格數多了，容量便大幅增加了，以致街板的價錢貴了（ROM的容量要大幅增加），移植至家庭機時，對主機容量的要求也大了。但新增加了的動作卻未必如想像中討好；如波動拳的動作便十分怪相，人物背部衣服隆起，像駝背似的。雖然《SF 3》的動作比其他2 D GAME平滑，但大家已看慣《VF 3》、《鐵拳 2》的每秒60格，似乎《SF 3》的流暢度並未能帶來驚喜。

以畫面來說，《SF 3》的畫風使用了《SF》的動畫式，並不是《SF 2》的真實式，但COPCAM又稱會繼續開發《SF 3》，不怕我們會看厭了「卡通隆」、「卡通KEN」？

《SF 3》中人物的身材比例較為像真（頭部較少，並非一向所用的卡通比例）。人物設定方面並不太差，但卻總是熟口熟面，如ALEX像BRIDIE的翻版，招式如出一徹。而YUN...大眾還記得FIGHTTER HISTORY裡LEE的穿弓腿和絕招步法嗎？

至於系統方面，《SF 3》較像《SSF 2X》，沒有了《SF》的空中擋，SUPER COMBO也只有一個LEVEL。這次雖然沒有了ZERO COUNTER，但卻加上了便強大的PARRY（迴避/ 還擊）。只,要在對方使出招式後，但還未擊中自己前輸入指令（“→”迴避下段，“↓”迴避上、中段）便可取消擋格後的硬直時間，也可立即隨意以任何招式還擊！此時人物會發出閃光，並作出擋格動作，但卻不會被扣任何能源，而且可隨意無限次數使出！（大家還記得《KOF 95》的迴避嗎？）一些「擋格不能」的招式如RYU的新SUPER ART「雷刃波動拳」也可迴避，分毫不損！高手級玩家熟習了這系統後，可用以閃避拳腳招式，然後在對方出招後的硬直時間反擊。但因新手難以使用此技來迴避近身招式，便拉遠了高手和新手的距離。即是說，「夫碌」取勝的機會也不少。

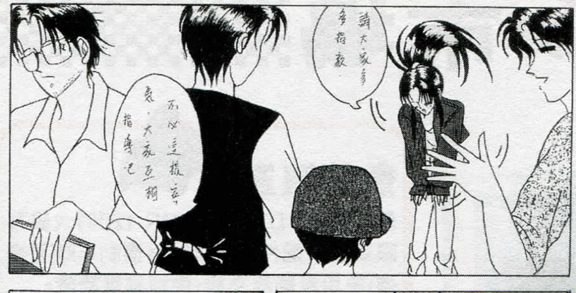
另一新系統便是《KOF'96》中出現過的大跳躍，可跳至版邊，是一十分實用的系統。

總括來說，《SF 3》只是把舊招式、舊系統炒埋一碟，新意欠奉，看清楚，更和《KOF》十分「相似」，似乎叫人失望。反而不如EX有SUPER駁SUPER等超級連招，更受高手玩家歡迎。但《SF 3》的人物配色比《SSF 2X》好看得多，電腦人物從6種配色中RAM DOWN選出，畫面又加上可以見到人物時暈的STUN METER，（生命BAR下的紅線），勝利後的畫面也十分美麗；這些小處頗為討好。

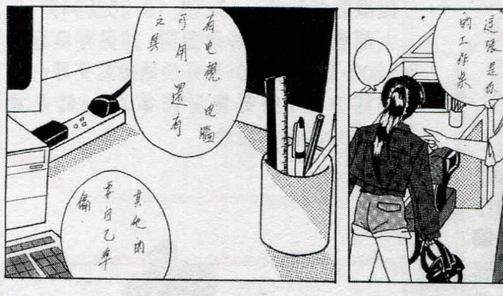
從這些新系統可看出CAPCOM也想除去以往「出波，敵人跳近便昇」的打，但以乎又不敢如SNK的《KOF 96》般大膽改新系統可能是《SF 2》的盛名所累吧。只希望CAPCOM能在《SF》、《SF 3》《SF EX》這些系列之外（即將推出《SF EX十》）能給我們一些新驚喜。

仁驍

以上純屬讀者個人意見，與本刊立場無關





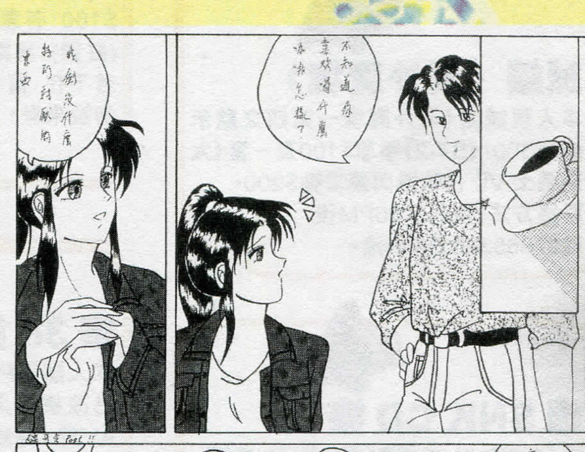


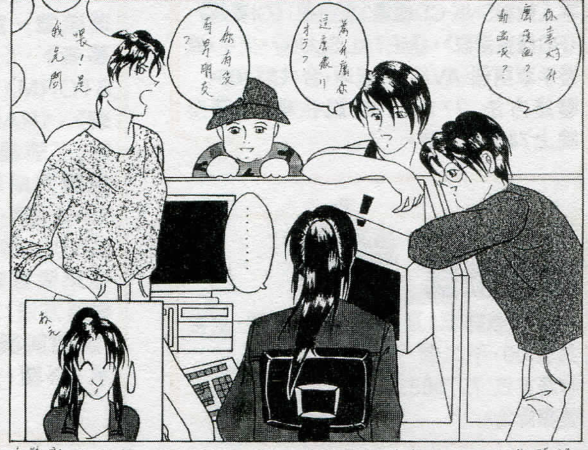

1 2



4 3







有獎競猜遊戲：除了主角依莎貝拉是原創外，其餘的人也是編輯部

遊戲 市場



讓SNK帶機

讓SNK帶機一部，AV線、火牛、兩個手掣連同合帶：《龍虎之拳1，2》、《拳王94》，價$1300，可議價。有意者請於下午六時後，致電：23387632
梁先生洽。



徵讓S.S遊戲

本人誠徵S.S.遊戲：《皇龍三國演義》$220，要八成新以上。GPM：19，22，23，24，29，33，每本$28可略加。
另讓S.S.《大戰略-鋼鐵之戰風》，價$900，《皇家騎士團2》，價$250，有九成新。AND徵S.S. VCD CARD一張，價$650。
聯絡方法：24169091
李世勤，留電話必覆。



誠讓《天外魔境》

本人現誠讓《天外魔境～第四之默示錄》$300，《ST-2》手掣$100及一套《太空戰士 VI》白咭連閃第二彈$200。
聯絡方法：每天8：00PM後
電27865328，DION洽。



讓SNK CD機

本人誠讓SNK CD機連3隻遊戲，《GI賽馬》、《RB餓狼傳説》、《METAL SLUG》。火牛、原裝手掣兩個、AV線。九成新，合共$1100。
聯絡方法：27133130 請在早上9時至晚上7時，大B洽。



讓遊戲誌

誠讓遊戲誌第1至40期，完整無缺，全套共$600，不二價，不散賣。
聯絡方法：79798830
張耀輝洽。

聲明

一．來信如不按刊登規則指示將不會受理
二．本刊保留刊登信件的一切權力
三．讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關
四．所有未經生產商授權之產品（包括磁碟、影印本），本刊恕不刊登。



誠讓SS GAMES

本人誠讓《天外魔境～第四之默示錄》(孖碟)$300全新碟，《魔域戰士 II》$100，《GUN BIRD》九十元。另讓MAGIC CARD連SAVE卡(1500容量)，《SF ZERO II》，《吞食天地》I、II各$100，有意者請電268926248找亞榮(姓梁)，星期一至五。
若不在，留名及電話號碼必覆，但最好勿説來意。



讓38隻遊戲

本人誠讓PS主機一部，(NTSC線路、已改機)，火牛一個，原裝手掣一個，AV線，轉線器一個，大手掣一個，原裝遊戲一隻。另有38隻遊戲，如：《盜墓者》、《大悟之大冒險》、《RAY STORM》、《金田一之悲報島新的悲劇》、《RAGE RACER》、《泡泡龍》等(不能盡錄)，以上機件操作正常，絕對九成新。另送遊戲誌第35，37，39，41期，內有以上遊戲攻略。現價$2700，鐵價不二。於地鐵站交易，歡迎來電查詢。
聯絡方法：78861666
(説明買機，請留聯絡電話及姓名，必覆。)

急讓眼罩

急讓HMD、DYNOVISOR 120吋大銀幕眼罩1個，配件齊備、包試。價$1500(可議價)或用投影器交換，歡迎來電商議。
聯絡方法：週一至五、日晚上8:00至11:00電27790855，阿成洽，人不在勿説來意。



徵求遊戲誌

誠徵遊戲誌第4、17、18、19、20及34期，以上期數如有EX必須連同，如保存良好共$200，散賣各$30，最好於地鐵站交易。
聯絡方法：如有意者請每晚11時前電27431282羅子恆洽。

誠讓4MD DYNOVISOR

本人誠讓4MD DYNOVISOR立體眼鏡，九成九新，有盒有説明書有原廠保用。96年聖誕後買，只用了數小時，操作正常。可接駁VCD、LD，遊戲機等。
價$1600，不議價者送專用變壓牛。
聯絡方法：請電78364309
留電必覆。



見貨即知抵？！

本人誠讓NGCD-Z 連過十隻GAME(包括《拳王96》、《侍魂4》、《霸王忍法帖》、《METAL-SLUG》、《龍虎外傳》限定版)，全部原裝貨，主機有保養。所有物品買入不久，九成九新淨全讓$3500(不二價不散賣)。移民急讓，絕對超值，「見貨即知抵」，另SONG音響一部。
聯絡方法：下午2:30-6:00
請電76319956(秘書台)
鄭洽，留電必覆。



讓 99% 新 SNK CD-Z

讓SNK CD-Z，99%新，價$2500，可用V-SATURN 連VCD加IC交換。另SNK CD多隻，有《拳王94，95，96》、《侍魂二、三集》、《世界英雄PERFECT》、《餓狼RB》、《天外魔境》、《超人學院》、《格鬥歷史》、《雙龍會》……還有多款遊戲，全賣$3800。另PS軟盤$180、九成新。
聯絡方法：請電26953065(日)／94801523(夜)，LOUIE洽。



讓 S.S. 全套

本人誠讓S.S.全套（包一個手制、AV線、220W電源線及遊戲兩隻），九成新，售$1150（改機加$100）。或以PS全套（包手制一個，AV線及火牛）交換。另徵SATURN VCD 咭1張（JVC或日立版）價$450至$700（以上不議價）。
聯絡方法：請電91237089或72976886 CODY洽（請說明來意）。

誠讓超任及徵求 VCD 咭

本人誠讓超級任天堂「日本版」一部，連超任博士32M及五十隻遊戲，大型專用搖桿，兩個手掣及火牛，九成新，移民急讓價$300左右。另讓名牌半自動相機九成新$300，《拳王 95》(SS版)$150。本人另徵世嘉的「JVC」和「VICTOR」的VCD咭，價$500以下。
聯絡方法：71176336 CALL 3363，VICTOR洽，留電必覆。



誠讓大量原裝遊戲

SS遊戲～《VIRTUA FIGHTER REMIX》$75、《NIGHTS》$75、《INSECT ZOO》$60。PS遊戲～《魔域戰士》$100、《鬥神傳》$110、《TWIN GODDESSES》$80。不散買者，可略減，加送CAPCOM原裝1套4本SFII記念冊及拼圖一幅。請支持原裝，在地鐵站交易吧！
聯絡方法：71313222 CALL 1317
找阿輝。

誠讓超任遊戲機

本人誠讓超任主機一部，包火牛。手掣兩個，AV線、性能良好、有盒。包五盒帶（包括《雙截龍》、《超武鬥傳1》、《SUPER MARIO WORLD》……等），讓價$250。誠讓大手掣，可用於超任、世嘉，八成新，有盒，讓價$50。誠讓博士16M擴展咭，送四隻32M遊戲，讓價$100。博士專用火牛，讓價30元。
聯絡方法：星期一至日5:00AM-10:00PM
請電27172615。



誠徵 SATURN GAME

本人誠徵 SEGA 遊戲《創造職業球會》，當然要原裝正版及CD沒有花！$200內。
聯絡方法：71110303 CALL 141 或E-mail fghost@netvigator.co.，留下姓名，電話和賣價。



誠讓 S.S. GAMES

本人誠讓S.S. GAMES，《櫻花大戰》$250，《拳皇96》$320（連RAM帶），（如購買《櫻花大戰》另送攻略本一份），不議價。交易地點不拘，但只限於地鐵站。
聯絡方法：有意者請在（星期三、六）下午七時至九時致電27021271找亞明。必覆拜托！



誠讓 N64 GAME

誠讓N64 GAME《CRVIS'N USA賽車》，九成五新，有盒足料，價$320，不二價。另徵S.S.美少女雀士II，要足兩碟，八至九成新，價$100。誠讓美少女雀士SPECAL，$200，九五成新。
聯絡方法：72201550
留電姓名必覆。



誠讓或交換

本人誠讓SEGA SATURN GAMES：《山卡KING THE SPIRITS》$150元。《鬥神傳》S $100元和《魔域戰士2》連公仔一隻$150元。及出讓SEGA SATURN VCD CARD，有盒九成新$650元。另外本人御以一套《天下》的入樽(1-31期)交換一套《天下》的神龍之謎，可略加。或出讓入樽$650元，九成新。
聯絡方法：電：28869433
阿傑洽。
如人不在，留電必覆。



急用 MEGA CD-ROM

本人誠徵（MEGA CD-ROM）要操作正常（不是開蓋式CD盤）價$300。
急用！
聯絡方法：請電91237089
CODY洽。



徵 HORI 大手掣

徵求PS大手掣（HORI）$130，《BIO HAZARD》攻略別冊VOL-001。另誠讓8200手提無線電話，附2枚叉電及1叉機，有盒和皮套，$1200，或以VCD機交換。鄭伊健，王菲，劉德華，周華健演唱會卡拉OK影碟，全買$400，散買每隻$120、下午2時後電25631511
敏洽。



誠徵遊戲誌第 1-26 期

本人誠徵遊戲誌第1-26期，七成新、不可缺頁，每本$30-35元(第19、22、23、24期可略加)。
聯絡方法：24521109晉陞洽
(如人不在留電話和姓名必覆)。

讀者戊：「很煩呀！我玩厭了，真不知如何處理。家裡又沒有位置安置，但我又想買多些新GAME，還是賤價賣掉吧。」
讀者丙：「不行！這太不負責任了，你怎可不替它想想，可能有人想收容它呢。」

讀者戊：「那麼我應怎麼辦？」
讀者丙：「你要找○○的抉擇！」

讀者戊：「……？」
讀者丙：「還是先找這裡吧……」

姓名：遊戲跳蚤市場
服務性質：給予讀者版位，刊登買賣遊戲主機或軟件之廣告，進行公平交易。
服務時間：二十四小時ON CALL(BY POST……)
要求服務方法：請留意專用表格

刊登規則

一・必須以本表格填寫（影印本亦可）
二・必須填寫真實資料
三・來信必須連同身份証副本乙份
四・一切未經遊戲機生產商受權之遊戲產品，一概不予受理（如磁碟機）
五・來信請寄:香港灣仔駱克道３３號中央廣場福利商業中心７樓;信封面請註明<遊戲跳蚤市場>

聲明

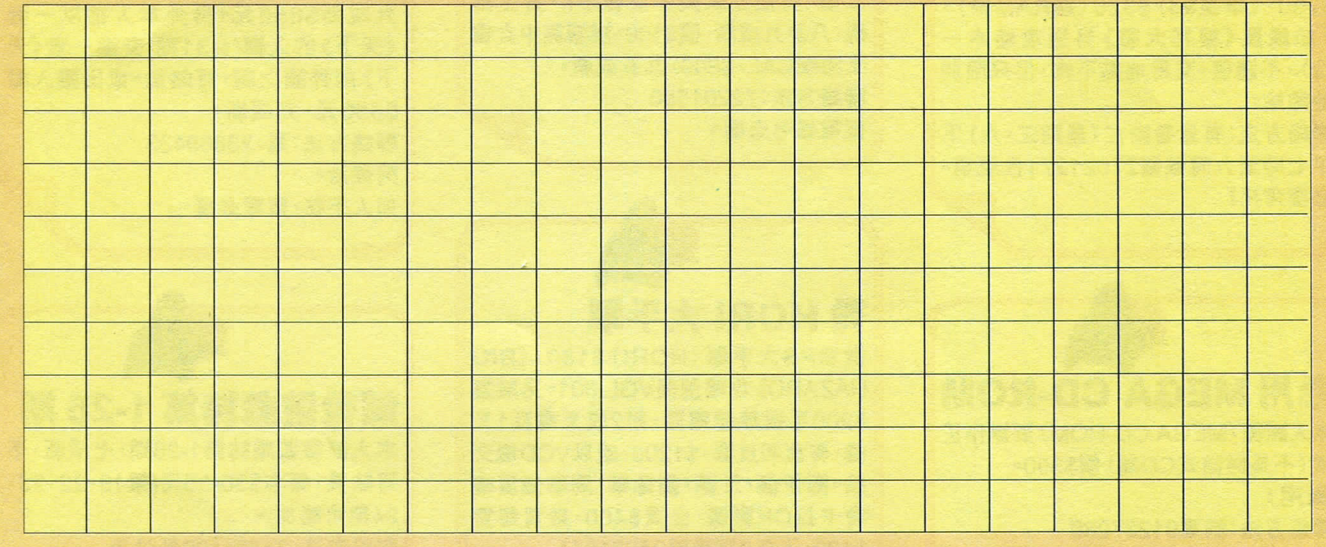
一・來信如不按規則指示將不會受理
二・本刊保留刊登信件的一切權力
三・讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關

遊戲跳蚤市場專用表格

姓名：　　　　身份証號碼：

聯絡電話：　　　　聯絡地址：

誠徵／讓（請刪去不適用者）



聯絡方法：



新GAME時間表

PLAY STATION

4月發售遊戲

11日	新テーマパーク	新THEME PARK	EA VICTOR	5800日圓	SLG
	競馬最勝の法則`97 Vol.1	競馬最勝之法則'97 Vol.1	JANGLE R	7500日圓	ETC
	StreetGames`97	StreetGames'97	SCE	5800日圓	SPT
	アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800日圓	SPT
	ザ・グレイトバトルVI	THE GREAT BATTLE IV	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	爆れつハンターそれぞれの思い…のわぁんちゃって	爆烈HUNTER	ASSCII	5800日圓	AVG
	スタンバイSay You!	STAND BY Say You!	HUMAN	5800日圓	ETC
	ディスラプター	DISRUPTOR	INTERPLAY	5800日圓	STG
	ANGELIQUE SPECIAL 2	ANGELIQUE SPECIAL 2	光榮	7800日圓	SLG
	ANGELIQUE SPECIAL 2	ANGELIQUE SPECIAL 2（特別版）	光榮	9800日圓	SLG
	ゲーム日本史~革命児 織田信長~	GAME日本史~革命兒 織田信長	光榮	6800日圓	ETC
	ダークハンター	DARK HUNTER ~上 ~異次元學園~	光榮	6800日圓	ETC
	雷電 DX	雷電DX	SAVE開發	價格未定	STG
	戦闘国家-改-IMPROVED	戰鬥國家－改－IMPROVED	SCE	價格未定	SLG
	アランドラ	ALANDRA	SCE	價格未定	RPG
	POWER STAKES	POWER STAKES	SQUARE	5800日圓	ETC
18日	ダカール`97	達喀爾'97	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	RAC
	えこのKIDS	偏激小子	TGL	5800日圓	ACT
	大冒険Deluxe~遥かなる海~	大冒險Deluxe	SOFT OFFICE	5800日圓	SLG
	FEDA2~ホワーイニサージ ザ・プラトゥン~	FEDA2	YANOMAN GAMES	5800日圓	SLG
	ベルデセルバ戦記~翼の勲章	翼之勳章	SCE	5800日圓	SLG
	クォヴァディス~イベルカーツ戦役	印巴魯戰役	GRAMS	5800日圓	SLG
	ボイスアイドルコレション~プールバーストーリー~	聲優COLLECTION~PROVER STORY~	DATAEAST	6800日圓	ETC
	オリンピア・山佐・バーチャパチスロ II	奧林匹克・山佐・VIRTUAL彈珠機 2	MAP JAPAN	5800日圓	ETC
	HASHIRIYA 狼たちの伝説	HASHIRIYA狼群的傳説	日本物產	6800日圓	SPT
	Max Racer	MAX RACER	BD	5800日圓	RAC
25日	IWATOBI PENGUIN ROCKY X HOPPER	IWATOBI PENGUIN ROCKY X HOPPER	INNBORORE	4800日圓	ETC
	TILK	TILK	TGL	5800日圓	AVG
	ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	5800日圓	AVG
	ランニング・ハイ	RUNNING HIGH	REX ENTERTAINMENT	5800日圓	SPT
	ガメラ　２０００	加米拉2000	大映	價格未定	STG
	FIGHTERS`IMPACT	FIGHTERS'IMPACT	TAITO	5800日圓	FIG
	水木しげるの妖怪戦鬼	水木戊之妖怪戰鬼	KSS	5800日圓	ETC
	首都高バトルR	首都高BATTLE R	元氣	價格未定	RAC
	PAL～神犬伝説	PAL-神犬傳説-	東北新社	6800日圓	RPG
	TOBAL 2	TOBAL 2	SQUARE	價格未定	FIG
	秘・宝・王~もうお前とは口きかん！！~	秘法王	VARIA	5800日圓	AVG
	ゼビウス3D/Gデラックスエディション	3D鐵板陣 DELUXE EDITION	NAMCO	價格未定	ETC
下旬	Parlor!PRO/パチコン実機シミューレーションゲーム	波子機實機SIMULATION GAME	日本TELENET	5200日圓	SLG
	GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH	GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH	BANDAI	7800日圓	SLG
	ザ　クロウ	THE CROW	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
4月	聖痕のジョカ	聖痕的祖卡	TAKARA	5800日圓	RPG
	超人学園ゴウカイザー	超人學園鋼帝王	URBAN PLANT	5800日圓	SLG
	シムタウン	SIM TOWN	IMAGINEER	5800日圓	SLG
	ファイロ&クロード（仮称）	菲亞羅與古羅頓	BMG VICTOR	4800日圓	ACT
	エルフィンパラダイス	ELFIN PARADISE	ASK講談社	6800日圓	SLG
	プレイスタジアム２２	PLAY STADIUM 2	BANPRESTO	5800日圓	SPT
	ケイン・ザ・バンパイア最後の選択	GAIN THE VAMPIRE最後之選擇	BMG JAPAN	價格未定	RPG



5月發售遊戲

2日	RIOT STARS	RIOT STARS	HECTO	6800日圓	SLG
	ザ・心理ゲーム2	THE心理遊戲 2	VISIT	價格未定	ETC
	フォーミュラサーカス	FORMULA CIRCUS	日本物產	5800日圓	RAC
	あすか１２０%エクセレント	ASUKA 120% EXCELLENCE	FAIMLY SOFT	5800日圓	FIG
	ジ　アンソルブド	THE UNSOLVE	VIRGEN INTERACTIVE	7800日圓	ADV
9日	ナノテック　ウォリアー	NANOING WORRIER	VIRGEN INTERACTIVE	6500日圓	STG
	あかずの間	不空房	VISIT	5800日圓	AVG
23日	マリーアトリエ~ザールブルグの煉金術士~	瑪莉亞工作室	GUST	5800日圓	SLG
	INDY 500	INDY 500	TOMY	5800日圓	RAC
	がんばれ森川君２号	加油森川君2號	SCE	4800日圓	ETC
	RUNABOUT	RUNABOUT	YANOMAN GAMES	5800日圓	ACT
	ネクストキング恋の千年王国	NEXT KING戀之千年王國 初回限定版	BANDAI	7800日圓	SLG
30日	信長秘録～下天の夢～	信長秘錄~下天之夢~	ATHENA	5800日圓	SLG
	NHL Power Rink`97	NHL Power Rink'97	SECI	價格未定	SPT
	ダービースタリオン	打啤大賽馬	ASCII	6800日圓	SLG
	ダークハンター	DARK HUNTER ~下 ~妖魔之森~	光榮	6800日圓	ETC
	The Last Express	The Last Express	SOFTBANK	價格未定	AVG
	エースコンバット2（仮称）	ACE COMBAT 2	NAMCO	價格未定	STG
31日	グリッツ~ザ ピラミッドアドベンチャー	金字塔冒險	三洋電機株式會社	5800日圓	AVG
上旬	ステークスウィナー2	STAKES WINNER 2	SOUTH	5800日圓	SPT
中旬	エーベルージュ	EBEROUGE戀愛物語	TAKARA	價格未定	SLG
下旬	初恋ばれんたいん	初戀情人節	FAMILY SOFT	5800日圓	AVG
	コントラ~レガシーオブウォー~	DARIUS OGA	ARTING	5800日圓	STG
	ゼロヨンチャンプDOOZY-J	ZERO 4 CHAMP PLUS	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	ファイナルファンタジータクティクス	FINAL FANTASY TACTICS	SQUARE	價格未定	SPRG
5月	ボイスファンタジア	VOICE FANTASIA	ASK講談社	6800日圓	AVG
	ネオリュード	NEORUDE	TECNO SOFT	6800日圓	RPG
	スパイダー	蜘蛛冒險記	BMG JAPAN	價格未定	ACT
	ワールドマツゴルフ	THE MATCH GOLF	ZOOM X	5800日圓	SPT
	地獄先生ぬ～べ～（仮称）	地獄先生	BANDAI	5800日圓	SLG
	メタルドレッド	METAL TREAD	BANDAI VISIAL	5800日圓	STG
	DEKA 4 ~ TOUGH THE TRUCK	DEKA 4~TOUGH THE TRUCK	HUMAN	5800日圓	RAC
	BLAM!マシーンヘッド	BLAM!	VIRGEN INTERACTIVE	5800日圓	STG
	日本プロゴルフ協会監修ダブルイーグル	日本職業哥爾夫球協會監修DOUBLE EGALE	SUNSOFT	6800日圓	SPT
	ザ　マスターズファイター	THE MASTER FIGHTER	CINEMA SUPPLY	5800日圓	FIG
	バブジー	BABUZI	COCONUTS JAPAN	6800日圓	PUZ
	シュレディンガーの猫	祖尼迪卡之貓	TAKARA	5800日圓	ETC
	バウンダレリーゲート	GONDOLA	KONAMI	5800日圓	ETC
5~6月	聖刻1092 操兵伝	聖刻1092 操兵傳	YUTAKA	5800日圓	RPG
	聖刻1092 操兵伝　限定版〔純銀製仮面付き〕	聖刻1092 操兵傳 限定版	YUTAKA	9800日圓	RPG

6月發售遊戲

5日	ワールドサッカーウイニングイレブン'97	世界盃WINNING SEVEN'97	KONAMI	價格未定	SPT
6日	MAD STALKER-FULL METAL FORCE	MAD STALKER-FULL METAL FORCE	FAMILY SOFT	5800日圓	STG
	QUANTUM GATE~悪夢の序章	QUANTUMGATE~惡夢的序章	GAGA COMM.	5800日圓	AVG
	スーパーブラックバスX	SUPER BLACK BASS X	STAR FISH	5800日圓	SPT
	バウンティソードファースト	BOUNTY SWORD FIRST	PIONEER LDC	5800日圓	RPG
27日	ZERO DIVIDE 2	零式裝甲 2	ZOOM	5800日圓	FIG
	真説サムライスピリッツ~武士道烈伝	真説侍魂~武士道烈傳	SNK	6800日圓	RPG
上旬	大海信長伝GE・TEN II	大海信長傳GE・TEN II	I'MAX	6800日圓	SLG
下旬	10101（仮称）	10101（暫名）	SUNTECH JAPAN	5800日圓	ACT
	ファーランドストーリー	古大陸物語~四之封印	TGL	6800日圓	SLG
	ProofClub	ProofClub	YUTADA	5800日圓	SPT
6月	バーガーバーガー	BURGER BURGER	GAPS	5800日圓	SLG
	バーチャル飛龍の拳	VR飛龍之拳	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	狙われた街（仮称）	被狙擊之街（暫名）	KSJ	價格未定	SLG
	西暦1999~ファラオの復活~	西曆1999年~法奧拉之復活~	BMG VICTOR	5800日圓	RPG
	G・O・D~目覚めよと呼ぶ声が聴こえ~	G・O・D~聽到醒覺與呼喚聲~	IMAGINEER	5800日圓	RPG
	BASE BALL NAVIGATER	BASE BALL NAVIGATER	ANGEL	5800日圓	SPT
	超光速GRAND DOLL	超光速GRAND DOLL	BANDAI VISUAL	5800日圓	ACT
	超光速GRAND DOLL	超光速GRAND DOLL（初回限定版）	BANDAI VISUAL	7800日圓	ACT
	BODY HAZARD	BODY HAZARD	HUMAN	5800日圓	ACT

フオーメーションサッカー9 7	FORMATION足球97	HUMAN	5800日圓	SPT
新戦記ヴァンゲイル	新戰記VANGATE	YUMEDIA	價格未定	FIG
重装機兵ヴァルケン2	重裝機兵2	MASIYA	價格未定	STG
アライド　ジェネラル	ALLIED GENERAL	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
GUNDAM THE BATTLE MASTER	GUNDAM THE BATTLE MASTER	BANDAI	6800日圓	SLG
週刊プロレス監修プロレス戦国伝	摔角週刊監修 摔角戰國傳	KSS	5800日圓	SPT
ときめきメモリアル対戦とっかえだま	心跳回憶對戰砌圖蛋	KONAMI	價格未定	PUZ
ポイッターズポイント	普爾達POINT	KONAMI	價格未定	SPT
ナスカーレーシング	NASCAR RACING	JEAL PIONEER	5800日圓	RAC
HARD BLOW	HARD BLOW	BMG VICTOR	5800日圓	STG

7月發售遊戲

4日	エンジェル・ブレード	ANGEL BLADE	ONDEMANTO	5800日圓	SLG
18日	マスター　オブ　モンスターズ	怪獸之王	東芝EMI	價格未定	SLG
	雷努機兵ガイブレイブ	雷弩機兵	AKUSERA	5800日圓	STG
	トリバズ	TRIPAS	SOUTH	價格未定	ETC
25日	こみゅにてぃぽむ	COMMUNITY POMME	FILL IN CAFE	5800日圓	SLG
下旬	Carnage Heart EZ	Carnage Heart EZ	ARTING	5700日圓	ETC
7月	るろうに剣心　明治剣客浪漫亓~十勇士陰謀~	浪客劍心 明治劍客浪漫譚~十勇士陰謀~	SCE	價格未定	RPG
	トラ！トラ！トラ！	虎!虎!虎!	NEKUSA INTERLACTO	6800日圓	SLG
	雲海の撃墜王ACE OF SEACLOUD	雲海之擊墮王	MICRONET	價格未定	STG
	MOBIL SUIT GUNDAM PERECT ONE YEAR WAR	MOBIL SUIT GUNDAM PERECT ONE YEAR WAR	BANDAI	6800日圓	SLG
	サガ　フロンテイア	SAGA FRONTIER	SQUARE	價格未定	RPG
	CAT THE RIPPER	CAT THE RIPPER	TONKINHOUSE	5800日圓	ETC
	FIGHTING ILLUSION~K-1 REVENCE	FIGHTING ILLUSION~K-1 REVENCE	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	西陣パチンコ天国Vol.2	西陣彈珠機天國 Vol.2	KSS	5800日圓	ETC
	くるみミラクル	久留美奇蹟	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	パンツァーバンディット（仮称）	PANZER PANDIST	BANPRESTO	5800日圓	ACT

8月發售遊戲

29日	COOL BORDERS 2 Killing Session	COOL BORDERS 2 Killing Session	WAVE SYSTEM	5800日圓	SPT
下旬	天仙娘娘	天仙娘娘~劇場版~	PONYTAIL SOFT	價格未定	ETC
8月	らぷんつぇる（仮称）	RAPUNZEL（暫名）	日本M.M.I.TECHNOLOGY	價格未定	PUZ
	ジャーニーマンプロジェクトペガサスプライム	JOURNEYMAN PROJECT	BANDAI	價格未定	ADV
	B線上のアリス	B線上的愛麗斯~ALICE on BORDERLINES	講談社	6800日圓	ETC
	百魔館（仮称）	百魔館（暫名）	SHOULD	5800日圓	ETC
	名探偵スチールウッド（仮称）	名偵探STEEL WOOD（暫名）	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
	悠久幻想曲	悠久幻想曲	MEDIA WORKS	5800日圓	SLG

9月以後發售遊戲

9月	サイドポケット3	SIDE POCKET 3	DATA EAST	價格未定	TAB
10月	スペクトラル　タウーII	SPECTRUM TOWER II	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	KING OF GAMES（仮称）	KING OF GAMES	CLEF	價格未定	ETC
12月12日	マリア（仮称）	瑪莉亞（暫名）	AKUSERA	6800日圓	ETC
12月	ハイパーオリンピックンナガノ	超級長野奥運會	KONAMI	價格未定	SPT

97年發售預定遊戲

春	火竜娘	火龍娘	GUST	價格未定	AVG
	ASH TO ASH（仮称）	ASH TO ASH（暫名）	EASILY STUFF	價格未定	FIG
	バーチャルバスフィッシング（仮称）	VR鱸魚垂釣（暫名）	EASILY STUFF	價格未定	SPT
	サムライスピリッツ剣客指南パック	侍魂劍客指南PACK	SNK	5800日圓	FIG
	タイムクライシス	TIME CRISIS	NAMCO	價格未定	ETC
	ブリガンダインー幻想大陸戦記ー（仮称）	幻想大陸戰記（暫名）	EASILY STUFF	價格未定	RPG
	モンスターファーム	怪物農莊	TECMO	價格未定	SLG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ 96	拳皇96	SNK	價格未定	FIG
	メダルスラッグ	METAL SLUG	SNK	價格未定	ACT
	棋太平	棋太平	SPS	價格未定	TAB
	メタルエンジェル3	鋼鐵天使３	PACK IN SOFT	5800日圓	SLG
	STRESSLESS LESSON通称れすれす	STRESSLESS LESSON	MIXFIVE	4980日圓	PUZ
	トレジャーギア	TREASURE GEAR	未來SOFT	價格未定	RPG
夏	NHLオープンアイス（仮称）	NHL OPEN EYES	SOFTBANK	3800日圓	SPT
	モンスターファーム	怪物農莊	TECMO	價格未定	SLG
	X-COM未知なる侵略者	X-COM不明侵略者	MEDIAQUEST	5800日圓	SLG
	ライフスケイプ2ボディバイオニクス~驚異の小宇宙 人体	無限生機	MEDIAQUEST	5800日圓	ACT
	MELT	MELT	MAP JAPAN	價格未定	STG
	RECIPROHEAT 5000	RECIPROHEAT 5000	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	RAC
	FIGHTING NETWORK RINGS	FIGHTING NETWORK RINGS	NAXAT	5800日圓	FIG
	Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	FIG
	Wizard`s Harmony 2	Wizard's Harmony 2	ARC SYSTEM WORKS	4900日圓	SLG
	蜃気楼回廊	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
	英雄志願-GAL ACT HEROISM	英雄志願	MICROCABIN	6800日圓	RPG
	夢・色いろ	夢・色彩繽紛	FEAZARD	5800日圓	SLG
	熱砂の惑星	熱砂之惑星	伊藤忠商事	價格未定	SLG
	攻殻機動隊GHOST in the SHELL	攻殼機動隊GHOST in the SHELL	SCE	價格未定	ACT
	ドラゴンボールGT（仮称）	龍珠GT（暫名)	BANDAI	價格未定	ACT
	ARMORED CORE	ARMORED CORE	FROM SOFTWARE	5800日圓	SLG
	爆走兄弟レッツ&ゴー 燃えろ！ミニ四駆バトル（仮称）	爆走兄弟 迷你四驅戰（暫名）	JALECO	價格未定	RAC
	どきどきボヤッチオ	緊張的波捷奥	KING RECORD	5800日圓	ACT
	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.1虹色の青春	心跳回憶劇場系列VOL.1虹色的青春	KONAMI	價格未定	AVG
	卒業VACATION	卒業VANCATION	毎日COMMUNICATION	價格未定	SLG
	個人教授	個人教授	毎日COMMUNICATION	價格未定	SLG
	ホームドクター（仮称）	家庭醫生（暫名）	SUCCESS	價格未定	ETC
	はじめの一歩 CHANCE ONE'S ARMS	第一步 CHANCE ONE'S ARMS	講談社	5800日圓	SLG
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	SUNSOFT	價格未定	AVG
	ジャングルパーク	JUNGLE PARK	BANDAI VISIAL	價格未定	ACT
	ラングリッサー1　2	夢幻模擬戰 I.II	MASIYA	價格未定	SLG
	マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROS	CAPCOM	價格未定	FIG
	ルシファード	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
	グランド　セフト　オート	GRAND SEPT ODE	BMG VICTOR	價格未定	ETC
	ラグナキュール	RAGNACAL	SME	5800日圓	RPG
	ファイナルドゥーム	FINAL DOOM	SOFTBANK	5800日圓	STG
	MKトリロジー	龍爭虎鬥三部曲	SOFTBANK	3800日圓	ETC
	ロボトロンX	ROBOTRON X	SOFTBANK	3800日圓	STG
	RAMA（仮称）	RAMA（暫名）	SOFTBANK	價格未定	AVG
	リターンファイヤー	RETURN FIRE	SOFTBANK	3800日圓	ACT
	NFLクォーターバッククラブ 97	NFL美式足球'97	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	All Star Baseball	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
	MAD PANIC COASTER	MAD PANIC COASTER	博報堂	價格未定	ETC
	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUN SOFT	價格未定	SLG
	ボールブレイザー	BALL BLAZER	BPS	5800日圓	PUZ
	キリングタイム	KILLING TIME	ACCLAIM JAPAN	價格未定	ACT
	イイナ	依娜	IMAGINEER	價格未定	ETC
	ドラゴンハート	魔幻屠龍	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	道化師殺人事件	道化師殺人事件	RIVERHILL SOFT	價格未定	
秋	修羅の門	修羅之門	講談社	5800日圓	AVG
	メルティランサー2	銀河少女警察2	IMAGINEER	價格未定	SLG
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	true real fantasy	true real fantasy	DREAM CUBE	價格未定	RPG
	SHADOW TOWER	影之塔	FROM SOFTWARE	5800日圓	RPG
	イバラード（仮称）	依巴拉度（暫名）	SYSTEM SAKOMU	價格未定	AVG
	ぼのぼーど	火炎艇	AMUSE	價格未定	SPT
	雀じゃん恋しましょ	雀戀	BOSICO	價格未定	SLG
	メビウスリンク3D	米比奥斯 LINK 3D	伊藤忠商事	價格未定	STG
	天空のエスカフローネ（仮称）	聖天空戰記（暫名）	BANDAI	6800日圓	AVG
	STAR WINDER	STAR WINDER	J.WING	價格未定	
冬	バイオハザード2	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
97年	栄光のセントアンドリュース	光榮之神聖及新聞	小學館PRODUCTION	價格未定	SPT
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奥武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
	ホタル	螢	PIONEER LCD	價格未定	ACT
	真髄・碁仙人	真髓・圍棋仙人	J・WING	8900日圓	TAB
	子育てクイズ　マイエンジェル	教子小測驗 MY ANGEL	NAMCO	價格未定	ETC
	リアルロボット戦線	真機械人戰線	BENPRESTO	6800日圓	SLG
	ツタンカーメンの遺言（仮称）	傳説蒙面人的遺言（暫名）	WIZARD	價格未定	AVG
	Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	リンダキューブアゲイン	LINDA CUBE AGAIN	SCE	價格未定	PUZ
	DEAR FRIENDS	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	テイルズ　オブ　デスティニー	TALES OF DESTINY	NAMCO	價格未定	RPG
	ひとつやふたつ…いつつや怪談	一・二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
	メタルギアソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	價格未定	AVG
	ガンバレット（仮称）	GUN BLADE（暫名）	NAMCO	價格未定	STG
	ツインビーミラクル~不思議なベルの大陸~	兵蜂夢幻~不可思議的小鐘大陸	KONAMI	價格未定	RPG

同級生2 EXTRA BOX	同級生2 EXTRA BOX	BANPRESTO	13800日圓	AVG
同級生2	同級生2	BANPRESTO	6800日圓	AVG
HERC`S ADVENTURES	HERC'S ADVENTURES	BPS	5800日圓	RPG
ZAP!SNOWBOARD TRIX	ZAP!SNOWBOARD TRIX	PONY CANYON	5800日圓	SPT
メイン・ローター（仮称）	MING ROTOR	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
テストドライブ（仮称）	TEST DRIVE（暫名）	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
激突！四駆バトル	激突!四驅大戰（暫名）	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
Blaze&blade～Eternal Quest～	Blaze&blade～Eternal Quest～	T&G SOFT	價格未定	RPG
宇宙機動 ANARK	宇宙戰動 VANARK	ASMIKE	價格未定	SLG
プロ指南ウルトラ麻雀兵	職業指南超級麻雀兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
ジュンクラシック（仮称）	JUN CLASSIC	T&G SOFT	價格未定	ETC

98年發售預定遊戲

春	みつめてナイト	凝望騎士	KONAMI	價格未定	ETC
	ヒロインドリーム2	女主角之夢2	MAP JAPAN	價格未定	SLG
98年	ギアヘブン	GEAR HEAVEN	TOEI SYSTEM	價格未定	ETC

發售日未定遊戲

アウトライブZERO（仮称）	OUTLIVE Be Eliminate Yesterday	SUN SOFT	價格未定	ACT
甲子園　V（仮称）	甲子園 V	魔法	價格未定	SPT
魔導都市エルビス	魔導都市艾比斯	BANPRESTO	價格未定	RPG
ウキウキ釣り天国（仮称）	誘惑釣魚天國（暫名）	TEICHIKU	價格未定	SLG
ゲーム日本史～天下人秀吉と家康～	GAME日本史～天下人秀吉與家康	光榮	6800日圓	ETC
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C.	價格未定	ETC
厄痛～呪いのゲーム	厄痛 詛咒遊戲	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
スーパーライブスタジアム	超級實況體育館	AQUES	5800日圓	SPT
MAGIC:THE GATHERING（仮称）	MAGIC:THE GATHERING（暫名）	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	未定
タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
未踏峰へ挑戦　アルプス編	向未登之峰挑戰 阿爾卑斯山編	NET YOU	價格未定	SPT
アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	5800日圓	RPG
ウォーゴッズ	WARGOOZE	SOFTBANK	價格未定	FIG
マイホームドリーム	MY HOME DREAM	VICTOR SOFT	5800日圓	ETC
オーガリアン～亜人伝～（仮称）	亞人傳（暫名）	VISUAL ARTS	價格未定	RPG
クライムクラッカーズ2	CRIME CRACKERS2	SCE	價格未定	ARPG
NAP NAP	NAP NAP	GENTECH	價格未定	ETC
RAYMAN 2（仮称）	RAYMAN2（暫名）	UBI SOFT	價格未定	ACT
ザウバー	沙奧巴	SQUARE	價格未定	RPG
THE HIVE WARS	THE HIVE WARS	KSS	6800日圓	STG
LIPROS（仮称）	LIPROS（暫名）	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	AVG
ワンダラーズショック1950アメリカンドリームズ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
RPGツクール3	RPG製作室3	ASCII	價格未定	ETC
バーチャル　リモコン（ヘリポート）	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
FLY（仮称）	FLY（暫名）	MDB	價格未定	AVG
BOUNTY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	TAKARA	5800日圓	ACT
ブレスオブファイアIII	龍之戰士III	CAPCOM	價格未定	RPG
ロックマンX4	洛克人X4	CAPCOM	價格未定	ACT
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
VIPER（仮称）	VIPER（暫名）	GAGA COMM.	5800日圓	STG
ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD雞蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
JUMP KID（仮称）	JUMP KID（暫名）	NEW	價格未定	ACT
モンスターコレクション（仮称）	MOSTER COLLECTION（暫名）	TOKINHOUSE	價格未定	SLG
PROJECT CHAOS	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	未定
DOOPERS	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	未定
FENSER	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	未定
銃夢（仮称）	銃夢（暫名）	BANPRESTO	價格未定	ARPG
NOEL 2（仮称）	NOEL 2（暫名）	PIONEER LDC	價格未定	ETC
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENT.	價格未定	ACT
秘密結社Q	秘密結社Q	RIGHTSTUFF	價格未定	SLG
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
幻想水穢伝II	幻想水滸傳II	KONAMI	價格未定	RPG
X2	X2	CAPCOM	5800日圓	STG
飛龍の拳コレクション（仮称）	飛龍之拳COLLECTION（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
スノークィーン	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
NFL GAME DAY	NFL GAME DAY	SCE	價格未定	SPT
BATTLE SPORT	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
NHL Breakaway	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
シミュレーションRPGシクール	模擬RPG	ASCII	價格未定	ETC
ドラゴンクエスト　VII	勇者鬥惡龍 VII	SQUARE	價格未定	RPG
スーパーアドベンチャーロックマンEpisode 1	洛克人超級冒險 Episode 1	CAPCOM	價格未定	AVG
スーパーアドベンチャーロックマンEpisode 2	洛克人超級冒險 Episode 2	CAPCOM	價格未定	AVG
スーパーアドベンチャーロックマンEpisode 3	洛克人超級冒險 Episode 3	CAPCOM	價格未定	AVG
ときめきメモリアル　ドラマシリーズVol.2	心跳回憶廣播劇系列 Vol.2	KONAMI	價格未定	ETC
ときめきメモリアル　ドラマシリーズVol.3	心跳回憶廣播劇系列 Vol.3	KONAMI	價格未定	ETC
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	價格未定	STG
ぱいるあっぷ・まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG
T-MEK	T-MEK	SOFTBANK	3800日圓	ACT
パロウォーズ（仮称）	Q版大戰	KONAMI	5800日圓	SLG
All Star Baseball	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
シェラザード伝説ザ・プレリュード（仮称）	西拉薩傳説	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
ディレクター（仮称）	DIRECTOR（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
沙羅蔓蛇デラックスパック　プラス	沙羅曼蛇 豪華版 PLUS	KONAMI	價格未定	STG
ヴァーチャパーク	VIRTUAL PARK	光榮	5800日圓	SLG
アザーライフ　アザードリームス	ASSER LIVE ASSER DREAM	KONAMI	價格未定	ETC
ミッドナイトラン～ロードファイター2～	MIDNIGHT RUN 2	KONAMI	價格未定	RAC
バブジー	BABUZI	COCONUTS JAPAN	6800日圓	PUZ
アタリアーケードクラシック	雅達利經典街機	SOFTBANK	3800圓	ETC
タイガージャーク	TIGER SHARK	SOFTBANK	3800圓	STG
ドライバー	DRIVER	SOFTBANK	3800圓	RAC
ローカス	LOUCS	SOFTBANK	3800圓	ACT
アドヴァンスV.G.2	ADVANCED V.G. 2	TGL	價格未定	FIG
My Dream	My Dream	日本CREATE	5800日圓	SLG
ナノテックウォリアー	蘭洛狄戰士	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	RPG
メックウォーリア2	MAKE WORRIER2	ACTIVISION JAPAN	價格未定	STG
レガシー・オブ・ケイン（仮称）	LEGACY OF KAIN（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	RPG
TRASH IN HOLYFIELD	TRASH IN HOLYFIELD	DREAM CUBE	價格未定	RPG
ドキドキプリティリーグ	心跳PRETTY LEAGUE	XING ENTERAINMENT	5800日圓	AVG
MLB Pennant Race	MLB Pennant Race	SCE / Inter	5800日圓	SPT
THE CROW:CITY OF ANGLES（仮称）	THE CROW:天使之鎮（暫名）	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	未定
ファンタズム	FANTASIUM	OUT LEUAGER工房	9800日圓	RPG
オメガブースト	OMEGA BOOST	SCE	價格未定	STG
NHL FACE OFF（仮称）	NHL FACE OFF（暫名）	SCEI	價格未定	SPT
チージィ	TEAS	JALECO	價格未定	STG
こちら葛飾区亀有公園前派出所	這裏是葛飾區龜有公園前派出所（暫名）	BANDAI	價格未定	SLG

SATURN

4月發售遊戲

11日	新テーマパーク	新THEME PARK	EA VICTOR	價格未定	SLG
	センチメンタル　グラフティ	SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTERCHANNEL	2980日圓	SLG
	東京SHADOW	東京SHADOW	TAITO	價格未定	AVG
18日	雀帝「バトルコスプレアヤー」	雀帝「戰鬥角色扮演」	DAIKI	6800日圓	TAB
25日	シヴィライゼーション新世界七大文明	CIVILIZATION 新 世界七大文明	ASCII	5800日圓	SLG
	コマンド　アンド　コンカー	COMMADO & CONKE	SEGA	6800日圓	SLG
	キャスバー	鬼馬小靈精	INTERPLAY	5800日圓	ACT
	スカイターゲット	SKY TARGET	SEGA	價格未定	STG
	機動戦士Zガンダム前編（仮称）	機動戰士Z高達 前編	BANDAI	6800日圓	ACT
	マジカルホッパーズ	魔法草蜢	BANDAI	6800日圓	ACT
	ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	5800日圓	AVG
	わくわく7	WAKUWAKU7	SUNSOFT	5800日圓	FIG
	わくわく7	WAKUWAKU7(連擴張卡)	SUNSOFT	7800日圓	FIG
	龍的五千年	龍的五千年	IMAGINEER	6800日圓	AVG
	アクアデジグ	AQUA DEJIG	増田屋CORPORATION	3800日圓	PUZ
	デジグティントーイ	DEJIG TIN TOY	増田屋CORPORATION	3800日圓	PUZ
	シーバス　フィッシング2	海鱸 釣魚比賽	VICTOR SOFT	6800日圓	SPT
	プラドルDISC特別編コギャル大百科100	偶像 DISC 特別編 小女孩大圖鑑	Sada Soft	3800日圓	ETC
	WARA2 WARS 激闘！大軍団バトル	WARA2WARS激鬥！大軍團戰鬥	翔泳社	價格未定	SLG
	DEKA 4駆～TOUGH-THE-TRUCK～	DEKA 4驅～TOUGH-THE-TRUCK～	HUMAN	5800日圓	RAC
	下級生	下級生	ELF	價格未定	SLG
	レイヤーセクション	LAYERSECTION（Saturn Collection）	TAITO	價格未定	STG
	ドラゴンフォース	DRAGON FORCE（Saturn Collection）	SEGA	2800日圓	SLG

	バーチャファイター２	VIRTUA FIGHTER 2 (Saturn Collection)	SEGA	2800日圓	FIG
	ばくばくアニマル	我們的動物	SEGA	2800日圓	SLG
	DX人生ゲーム	DX人生遊戲	TAKARA	2800日圓	ETC
下旬	ザ　クロウ	THE CROW	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	太平洋の嵐２	太平洋之風暴２	IMAGINEER	6800日圓	SLG
	太平洋の嵐２	太平洋之風暴２(初回限定版)	IMAGINEER	7800日圓	SLG
4月	新・海底軍艦~鋼鉄の孤独~	新・海底軍艦~鋼鐵之孤獨~	ASCII	6800日圓	SLG
	エルフを狩るモノたち	搜獵妖精的傢伙們	ALTRON	7800日圓	AVG
	ブラック　ドーン	黑色黎明	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	STG
	GRANDREAD	GRANDREAD	BANPRESTO	價格未定	SLG

5月發售遊戲

2日	ジ　アンソルブド	THE UNSOLVE	VIRGIN INTERACTIVE	7800日圓	AVG
	機動戦艦ナデジコ	機動戰艦 大和美女	SEGA	5800日圓	AVG
9日	フリートーク スタジオ~マリの気ままなおしゃべり	FREE TALK STUDIO	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
16日	グループ　オン　ファイト	GROUP OF FIGHT	ATLAS	價格未定	FIG
	グループ　オン　ファイト	GROUP OF FIGHT (連擴張卡)	ATLAS	價格未定	FIG
23日	ゲーム天国極楽パック	遊戲天國 極樂PACK	JALECO	7800日圓	STG
	ゲーム天国極楽	遊戲天國	JALECO	5800日圓	STG
30日	ダービー穴リスト	打吡賽馬	MEDIA ENTERTAINMENT	6800日圓	ETC
	JリーグGO!GO!GOAL!（仮称）	日本職業足球聯賽GO!GO!GOAL! (暫名)	TECMO SOFT	價格未定	SOC
	ダークハンター　妖魔の森	DARK HUNTER下 妖魔之森	光榮	6800日圓	ETC
上旬	ステークスウィナー２	STAKES WINNER 2	SOUTH	5800日圓	SPT
	ルナシバースターストーリー	LUNAR 銀色故事 MPEG版	角川書店	價格未定	RPG
中旬	エーベルージュ	EBEROUGE戀愛物語	TAKARA	價格未定	SLG
下旬	SKULL FANG空牙外伝	空牙外傳	DATA EAST	價格未定	STG
	ゼロヨンチャンプDOOZY-J	ZERO4CHAMP DOOZY-J	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	デジタルアンジュ~電脳天使SS~	電腦天使SS	德間書店INTERMEDIA	5800日圓	SLG
5月	ボイスファンタジア	VOICE FANTASIA	ASK講談社	價格未定	SLG
	THREE DIRTY DWARVES	THREE DIRTY DWARVES	SEGA	5800日圓	ACT
	BLAM!マシーンヘッド	BLAM ! MACHINE HEAD	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	ACT
	フィッシング甲子園II	FISHING甲子園II	KING RECORDS	6800日圓	SPT
	BREAK POINT	BREAK POINT	BUG IN SOFT	6800日圓	SPT
	クライム　ウェーブ	CRIME WAVE	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	STG
	D-XHIRD	D-XHIRD	TAKARA	價格未定	RAC
	インパクト　レーシング	IMPACT RACING	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
	コントラ~レガシー　オブ　ウォー~	GONDOLA	KONAMI	價格未定	ETC

6月發售遊戲

13日	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	迷你四驅超級工廠	MEDIAQUEST	5800日圓	RAC
20日	ウエルカムハウス	WELCOME HOUSE	IMAGINEER	5800日圓	AVG
	超FLAPPY	超FLAPPY	DABBY SOFT	5800日圓	ACT
27日	真説サムライスピリッツ~武士道烈伝.	真説侍魂~武士道烈傳	SNK	6800日圓	FIG
	提督の決断III	提督之決斷 III	光榮	9800日圓	SLG
下旬	マジカルドロップIII	MAGICAL DROP III	DATA EAST	5800日圓	PZL
	だ・い・す・き	喜歡你	GAGA COMM.	價格未定	
	魔法学園ルナ	魔法學園LUNAR	角川書店	價格未定	RPG
	飯田譲治ナイトメア	飯田讓治NIGHTMATE	BUG IN SOFT	6800日圓	AVG
6月	大戦略STRONG STYLE	大戰略STRONG STYLE	OZ CLUB	6800日圓	SLG
	プラドルDISC VOL.4 黒田美礼	偶像DISC VOL.4 黑田美禮	Sada Soft	3000日圓	ETC
	沙羅蔓蛇デラックスパック　プラス	沙羅曼蛇 豪華版 PLUS	KONAMI	價格未定	STG
	アルバムクラブ	ALBUM CLUB	代官山	價格未定	ETC
	落ちゲー　デザイナー作ってポン！	做個墮落遊戲！	PACK IN SOFT	價格未定	ETC
	トップアングラーズ	TOP UNCLASS	NAGUZATO	5800日圓	ETC
	政界立志伝	政界立志傳	BMG JAPAN	5300日圓	SLG

7月發售遊戲

11日	GO III Profesinal	GO III Profesinal對局圍棋	每日COMMUNICATIONS	6800日圓	TAB
18日	ぱにくっちゃん	緊張小子	IMAGINEER	6800日圓	PUZ
25日	スーパーロボット大戦F	超級機械人大戰 F	BANPRESTO	6800日圓	SLG
7月	サイドポケット３３	SIDE POCKET 3	DATA EAST	價格未定	TAB

悠久幻想曲	悠久幻想曲	MEDIA WORKS	5800日圓	SLG
ミニスカポリス	迷你裙女警	Sada Soft	價格未定	ETC
ファンタズム	FANTASIUM	OUT LEUAGER工房	9800日圓	RPG
スレイヤーズ	魔劍美神	角川書店	價格未定	SRPG

7月以後發售遊戲

8月	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版	幻影時光射擊遊戲完全版	BANPRESTO	5800日圓	STG
9月	ファンズフォルム	FANS FORUM	日本MMI Technology	5800日圓	AVG
11月	ファルコムクラシックス	FALCOM CLASSIC	日本VICTOR	5800日圓	ETC
	ファルコムクラシックス	FALCOM CLASSIC (初回限定雙CD版)	日本VICTOR	6800日圓	ETC
12月12日	マリア（仮称）	瑪莉亞（暫名）	AKUSERA	6800日圓	ETC
	アイアンブラッド	IRON BLOOD	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	峠 KING THE SPIRITS2	峠賽車 KING THE SPIRIT 2	ATLUS	價格未定	RAC
	ファイロ＆クロード（仮称）	菲亞羅與古羅頓（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	ぷるるん！シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL	J.WING	5900日圓	PUZ
	超時空要塞マクロス愛おぼえていますか	超時空要塞 可有記起愛	BANDAI VISIAL	6800日圓	ETC

97年發售預定遊戲

夏	幻の魚 The Phantom Fish	幻之魚 The Phantom Fish	SOFT OFFICE	價格未定	SLG
	プラドルDISCコスプレーヤーズ2	偶像DISC特別編 COSTUME PLAYERS 2	Sada Soft	3800日圓	ETC
	ボディバイオニクス-驚異の小宇宙　人体-	無限生機	MEDIAQUEST	5800日圓	ETC
	PRIMAL RAGE	PRIMAL RAGE	SOFT BANK	3800日圓	FIG
	ドゥーム	DOOM	SOFTBANK	5800日圓	ACT
	忍者じゃじゃ丸くん鬼斬忍法帖	忍者查查丸 鬼斬忍法帖	JALECO	5800日圓	AVG
	デザエモン	設計衛門2	ATHENA	價格未定	ETC
	バイオハザード	BIO HAZARD	CAPCOM	價格未定	AVG
	リターンファイヤー	RETURN FIRE	SOFT BANK	3800日圓	ACT
	ドラゴンハート	魔幻屠龍	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	ジーベクター	JIEBACOR	伊藤忠商事	價格未定	STG
	DESIRE	DESIRE~背德之螺旋	IMAGINEER	價格未定	AVG
	X-MEN VS ストリートファイター	X-MEN VS 街頭霸王	CAPCOM	價格未定	FIG
	爆れつハンターR	爆烈HUNTER R	KING RECORD	5800日圓	RPG
	マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROES	CAPCOM	價格未定	FIG
	AMOK	AMOK	光榮	5800日圓	STG
	エンジェル　グラフィティ（仮称）	ANGEL GRAFFITI	SOFTVISION INTETRNATIONAL	價格未定	ETC
	ときめきメモリアル　ドラマシリーズvol.1虹色の青春	心跳回憶劇場系列VOL.1虹色的青春	KONAMI	價格未定	AVG
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	SUNSOFT	價格未定	AVG
	フェイクダウン	FAKE DOWN	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUNSOFT	價格未定	ETC
	街	街	CHUN SOFT	價格未定	AVG
	タンク（仮称）	TANK（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	SLG
	瞳Evolution（仮称）	瞳Evolutoin（暫名）	MEDIA RING	價格未定	SLG
	ランヅリッサーIV	夢幻模擬戰 IV	MASIYA	價格未定	SLG
	御意見無用~Anarchy in the NIPPON~（仮称）	御意見無用~Anarchy in the NIPPON~（暫名）	MEDIA AMUSE	5800日圓	FIG
	ARENA（仮称）	ARENA（暫名）	SOFTBANK	價格未定	RPG
	海辺でリーチ	海邊麻雀	每日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
	サンダーフォースV	THUNDER FORCE V	TECHNO	價格未定	STG
	VIRUS	VIRUS	HUDSON	價格未定	STG
	AZELパンツァードラグーンRPG（仮称）	AZEL PANZER DRAGON RPG（暫名）	SEGA	價格未定	RPG
	Jリーグ　プロサッカークラブをつくろ！2（仮称）	日本職業足球聯賽創造職業球會2（暫名）	SEGA	價格未定	SLG
	道化師殺人事件	道化師殺人事件	RIVERHILL SOFT	價格未定	
	リアルサウンド~風のリグレット~	REAL SOUND-風之悔恨-	WARP	價格未定	
秋	HOT STEP あいどる（仮称）	HOT STEP IDOL（暫名）	MEDIA ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	レイヤーセクションII（仮称）	LAYERSECTION II（暫名）	MEDIAQUEST	價格未定	STG
	Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	ACT
	きゃきゃバニー　エクストラ	CAN CAN BUNNY EXTRA	KID	價格未定	AVG
	雀じゃん恋しましょ	雀戀	BOSICO	價格未定	SLG
	英雄志願ーGal Act Heroismー	英雄志願ーGal Act Heroismー	MICRO CABIN	5800日圓	SLG
97年	Wizard`s Harmony 2	Wizard's Harmony 2	ARC SYSTEM WORKS	4900日圓	SLG
	きゅー爆っく	爆炸王	ACTIVISION JAPAN	5800日圓	ACT
	スノークィーン	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
	RANSA-恋鎖-	RENSA-戀鎖-	SINGLE LIGHT	5800日圓	SLG
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
	JリーグエキサイトステージV1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SPT
	コットン２	綿花仙女COTTON2	SUCCESS	價格未定	STG



	バロック	BAROQUE	STING	價格未定	RPG
	ガーディアンフォース	GUARDIAN FORCE	SUCCESS	價格未定	STG
	ぷりてぃ電波ジャック（仮称）	PREATY電波士兵（暫名）	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	FARADOON THE LEGEND OF DRAGON CASTLE	FARADOON龍城傳	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
	真髄・碁仙人（仮称）	真髓・圍棋仙人（暫名）	J.WING	價格未定	TAB
	DREAM SQUARE 山田まりや	DREAM SQUARE山田瑪莉亞	VIDEO SYSTEM	3800日圓	ETC
	プラドルDISC	偶像DISC 賽車女郎篇	Sada Soft	3800日圓	ETC
	ハークスアトベンチャー	HERC'S ADVENTURES	BPS	5800日圓	RPG
	ジュンクラシック	JUN CLASSIC	T&G SOFT	價格未定	ETC
	モトクロス（仮称）	越野電單車賽（暫名）	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
未定	魔法少女プリティサミー	魔法少女 PETTY SAMMY	NEC	價格未定	AVG
	スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	價格未定	STG
	逆鱗弾	逆鱗彈	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	STG
	紫炎龍	紫炎龍	童	價格未定	STG
	スーパーアドベンチャーロックマンEpisode 1［月の神殿］	洛克人超級歷險 1	CAPCOM	價格未定	AVG
	スーパーアドベンチャーロックマンEpisode 2［死闘！ワイリーナンバーズ］	洛克人超級歷險2	CAPCOM	價格未定	AVG
	スーパーアドベンチャーロックマンEpisode 3［最後の戦い！！］	洛克人超級歷險3	CAPCOM	價格未定	AVG
	卒業S（仮称）	卒業S（暫名）	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	同級生２	同級生２	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	開運！なんでも鑑定団	開運！甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
	プリズムコー	PRISM CODE	富士通	價格未定	SLG
	RAYMAN2（仮称）	RAYMAN2（暫名）	UBI SOFT	價格未定	ETC
	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニングエンジェル	銀河公主傳說 3電光天使	HUDSON	價格未定	AVG
	MARICA～真実の世界	MARICA真實的世界	VICTOR ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800日圓	STG
	スタートリング.オデッセイ 1ブルーボリューション	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
	スタートリング.オデッセイ 2 魔竜戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
	スタートリング.オデッセイ 3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
	V.R.麻雀（仮称）	V.R.麻雀（暫名）	日本物產	價格未定	ETC
	ダービースタリオン・サターン（仮称）	打吡大賽馬・SATURN（暫名）	ASCII	價格未定	ETC
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
	プロピンボール	職業波子機	IMAGINEER	5800日圓	TAB
	未踏峰へ挑戦 ヒマラヤ編	向未登之峰挑戰 喜瑪拉雅山編	NET YOU	價格未定	SPT
	ドラゴンナイト（仮称）	龍騎士（暫名）	ELF	價格未定	RPG
	ドラゴンナイト（仮称）	龍騎士 4	NEC	價格未定	RPG
	モンスターメーカー～ホーリーダガー～（仮称）	MONSTER MAKER～HOLY DAGGER（暫名）	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
	HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
	SUPER 301 S.Q.（仮称）	SUPER 301 S.Q.（暫名）	日本物產	價格未定	SLG
	USドラッグチャンプ（仮称）	U.S. DRAG CHAMP（暫名）	日本物產	價格未定	RAC
	現代大戦略STRIKES（仮称）	現代大戰略STRIKES（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
	マスターオブモンスターズ黄昏の指輪（仮称）	怪物之王黃昏之指環（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
	パチンコファイター（仮称）	彈珠戰士（暫名）	PLAY STAGE	價格未定	ETC
	X-JAPAN 2（仮称）	X-JAPAN 2	SEGA	價格未定	ETC
	ダンジョン・マスター（仮称）	DUNGEON MASTER	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	ロックマンX4	洛克人X4	CAPCOM+D211	價格未定	ACT
	神罰 人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
	ソニック ザ ファイターズ	SONIC THE FIGHTERS	SEGA	價格未定	FIG
	My dream～オンエアが待てなくて～（仮称）	My dream～正等待廣播（暫名）	日本CREATE	價格未定	SLG
	東京立身出世伝	東京立身出世傳	NAXAT	5800日圓	AVG
	ときめきミュージックCD2（仮称）	心跳回憶MUSIC CD 2（暫名）	KONAMI	價格未定	ETC
	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズVER9.7	DIGITAL PINBALL VER9.7	風	價格未定	TAB
	幻想水穢伝	幻想水滸傳	KONAMI	價格未定	RPG
	もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
	バーチャファイター３	VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	價格未定	FIG
	カオスシード	CHAOS SEED	NEVERLAND	價格未定	ACT
	大江戸ルネッサンス	大江戶文藝復興運動	PACK IN VIDEO	價格未定	SLG
	Mr.BONES	骨頭先生	SEGA	5800日圓	ACT
	ルナエターナルブルー	LUNAR ETERNAL BLUE	角川書店	價格未定	RPG
	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	心跳回憶對戰砌圖蛋	KONAMI	價格未定	PUZ
	実況パワフルプロ野球９７（仮称）	實況POWERFUL職業棒球97（暫名）	KONAMI	價格未定	SPT
	X2	X2	CAPCOM	價格未定	STG
	ナイスショット	NICE SHOOT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.2	心跳回憶劇場系列VOL.2	KONAMI	價格未定	AVG
	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3	心跳回憶劇場系列VOL.3	KONAMI	價格未定	AVG
	バイオハザード２	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	ハート オブ ダークネス	暗黑之心	SEGA	6800日圓	AVG
	ゲーム日本史～天下人秀吉と家康～	GAME日本史～天下人秀吉與家康	光榮	6800日圓	ETC
	テラクレスタ3D（仮称）	TERRA CURESTA 3D	日本物產	價格未定	STG
	All Star Baseball	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
	BATTLE SPORT	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
	NHL Breakaway	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
	無人島物語	無人島物語～考古學者高持慎一郎～	KSS	5800日圓	AVG
	ARENA（仮称）	ARENA（暫名）	SOFTBANK	價格未定	RPG
	センチメンタル グラフティ	SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	グランディア	GRANDIA	GAME ARTS	價格未定	RPG
	レクイエム（仮称）	安靈曲（暫名）	日本ART MEDIA	5800日圓	RPG
	ラストブロンクス/東京番外地	東京番外地	SEGA	價格未定	FIG
	ボトム オブ ザ ナインス	BOTTOM OF THE NINES	KONAMI	價格未定	SPT
	THE CROW:CITY OF ANGLES（仮称）	THE CROW:天使之鎮（暫名）	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ETC
	シルエット ミラージュ	SILHOUETTE MIRAGE	TREASURE	價格未定	ACT
	MVPベースボール `96	MVP棒球'96	DATA EAST	價格未定	SPT
	CRITICOM-ザ・クリティカル・コンバット	CRITICOM	VIC東海	5800日圓	ACT
	クロック（仮称）	CROC!（暫名）	MEDIAQUEST	5800日圓	AVG
	MAGIC:THE GATHERING	MAGIC:THE GATHERING	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ETC
	メックウォーリア	MAKE WORRIER 2	ACTIVISION	價格未定	STG
	スパイダー（仮称）	蜘蛛王冒險記	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	怪盗セイント・テール	怪盜SAINT TAIL	TOMY	6800日圓	AVG
	オベリスクプロジェクト・オスカーを遂行せよ！	OBELISK	BMG JAPAN	6800日圓	SLG
	KRAZY IVAN	KRAZY IVAN	SOFTBANK	5800日圓	STG
	汽船海賊（仮称）	汽船海盜（暫名）	NEIGHBOUR COMPANY	價格未定	RPG
	3Dウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIEER PIONEER	5800日圓	TAB
	ヴォイスステーションPart 1	VOICE STATION Part 1	SONNET	價格未定	ETC
	英雄降臨～THE SEVEN HEROES & CINDERELLA～	英雄降臨～THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
	スーチーパイ３	美少女雀士 3	JALECO	價格未定	ETC
	こちら葛飾区亀有公園前派出所	這裏是葛飾區龜有公園前派出所（暫名）	BANDAI	價格未定	SLG
	古代降霊術 百物語	古代降靈術 百物語	HUDSON	價格未定	RPG
	BULK SLASH	BULK SLASH	HUDSON	價格未定	ETC
	DEAD OR ALIVE	DEAD OR ALIVE	TECMO SOFT	價格未定	FIG

超級任天堂

4-5月發售遊戲

18日	ウルトラ麻雀［兵］	職業麻雀〔兵〕	CULTURE BRAIN	6980日圓	TAB
25日	プロ野球熱闘パズルスタジアム	職業棒球 熱門體育館	COCONUTS JAPAN	7800日圓	PUZ
5月16日	加籐一二三九段 将棋倶楽部	加藤一二二九段 將棋俱樂部	BUG	4980日圓	TAB

97年發售預定遊戲

夏	ふね太郎	船太郎	PACK IN SOFT	價格未定	SPT
97年	ああっ女神さまっ（仮称）	我的女神（暫名）	KSS	10800日圓	AVG
	マジックボール	MAGIC BALL	POW	6800日圓	ACT
	ファイティングアイスホッケー	戰鬥冰上曲棍球	COCONUT JAPAN	9980日圓	SPT
	スーパーファミリーゲレンデ	超級FAMILY滑雪練習場	NAMCO	價格未定	SPT
	SUPERテトリス２+BOMBLISS	SUPER俄羅斯方塊２+BOMBLISS	BANDAI	3780日圓	PUZ
	同級生２	同級生２	BANPRESTO	7980日圓	AVG

新GAME時間表

PC-FX

4月發售遊戲

25日	スパークリングフェザー	SPARK RING FEATHER	NEC HE	7800日圓	SPT

4月以後發售遊戲

4月~5月	続・初恋物語　修学旅行	續・初戀物語 修學旅行	NEC HE	價格未定	SLG
5月~6月		PLA（18禁）	NEC HE	價格未定	'ETC
未定	卒業R	卒業R	NEC AVENUE	價格未定	SLG
	MASTERS遥かなるオーガスタ3（仮称）	MASTER哥爾夫球3（暫名）	NEC HE	價格未定	SPT
	アルバレアの乙女	艾魯巴尼亞之乙女	NEC HE	價格未定	SLG
	ルルリ・ラ・ルラ	LULURI LA LULA	NEC HE	7800日圓	ACT
	惑星攻撃隊リトルキャッツ（仮称）	惑星攻擊隊LITTLE CATS（暫名）	NEC HE	價格未定	SLG
	となりのプリンセス ロルフィー	鄰家的公主 羅露菲	NEC HE	價格未定	RPG
	超神兵器ゼロイガー	超神兵器	NEC HE	7800日圓	STG
	ペブルビーチ波濤（仮称）	波濤哥爾夫球（暫名）	NEC HE	價格未定	SPT
	天外魔境III NAMIDA	天外魔境III NAMIDA	HUDSON	價格未定	RPG
	負けるな魔剣道Z	不要輸魔劍道Z	NEC HE	價格未定	ACT
	みにまむなのにっく	變成最少（暫名）	NEC HE	價格未定	SLG
	スパークリングフェザー	漫畫王	NEC HE	價格未定	SLG
	こみっくろーど	霹靂賽艇	NEC HE	價格未定	SPT
	LAST IMPERIAL PRINCE	帝國最後王子	NEC HE	價格未定	RPG

NEO・GEO

4月發售遊戲

25日	マジカルドロップ3	魔法糖3(卡帶)	DATA EAST	29800日圓	PUZ
下旬	BREAKERS	BREAKERS (CD-ROM)	PISKO	價格未定	FIG

4月以後發售遊戲

6月27日	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	真説侍魂武士道烈傳（CD-ROM）	SNK	6800日圓	RPG

N64

4月發售遊戲

27日	スターフォックス64	STAR FOX 64	任天堂	9800日圓	STG
30日	ゆけゆけ！！トラブルメーカーズ	去吧！！麻煩製造者們	ENIX	9800日圓	ACT
中旬	雷のごとく～超高速囲碁～	像雷般的超高速圍棋	SETA	9800日圓	TAB

5月發售遊戲

5月	ワイルドチョッパーズ	WILD CHOPPERS	SETA	9800日圓	STG
	本格4人打ちThe麻雀64	真正4人打The麻雀64	VIDEO SYSTEM	9800日圓	TAB
	ブレードアンドバレル	BLADE & BARREL	KEMCO	9800日圓	ACT
	SONIC WINGS ASSAULT	SONIC WINGS ASSAULT	VIDEO SYSTEM	9800日圓	STG
14日	スターウォーズ~シャドウ ズオ ブ ジエンパイア~	星球大戰~帝國之影~	任天堂	9800日圓	ACT
下旬	64大相撲（仮称）	64大相撲（暫名）	BOTTOM UP	價格未定	SPT

5月以後發售遊戲

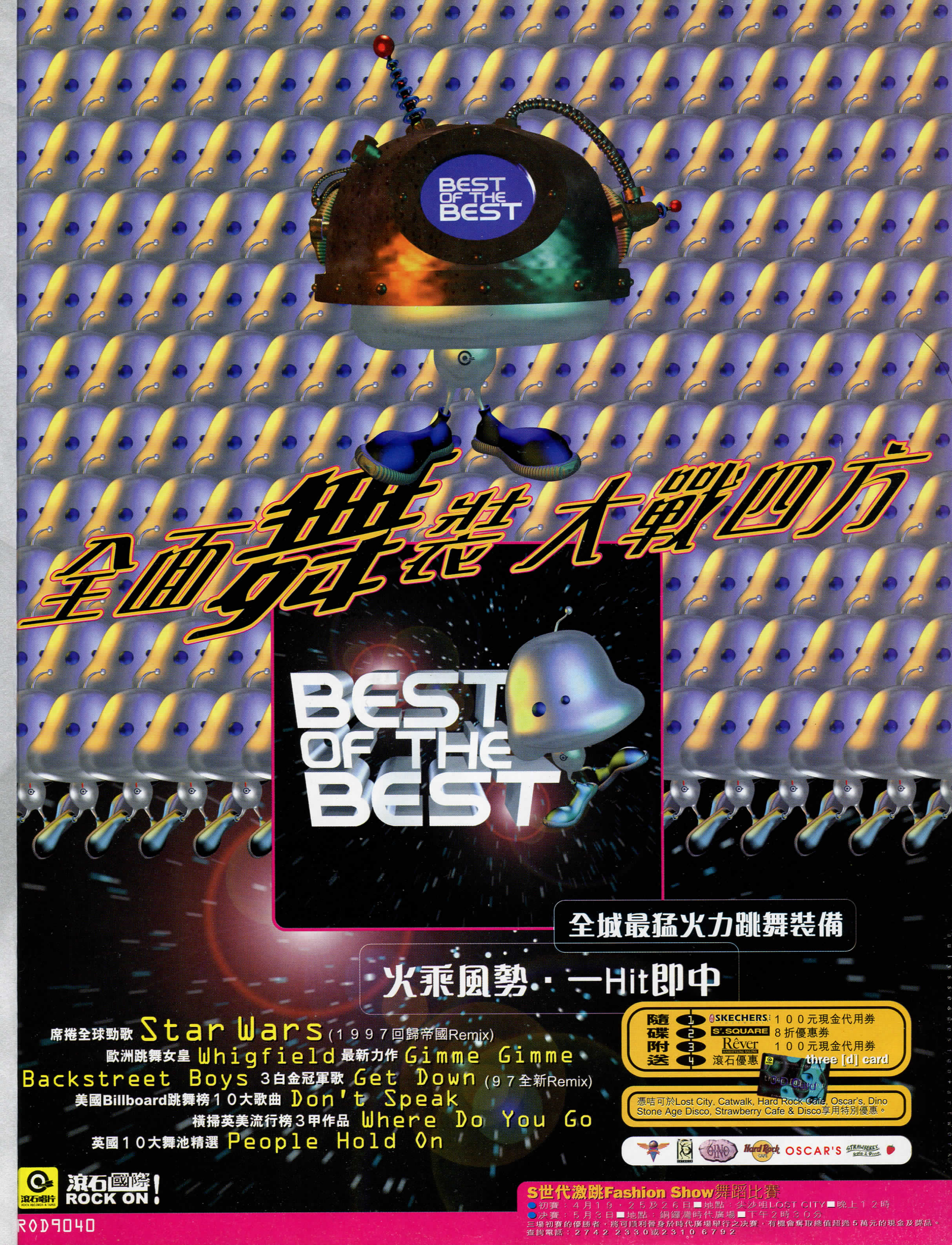
6月	レブ・リミット	LAP LIMIT	SETA	9800日圓	RAC
7月	マルチレーシングチャンピオンシップ	MULTI RACING CHAMPIONSHIP	IMAGINEER	9980日圓	RAC
	森田将棋64（仮称）	森田將棋64	SETA	9800日圓	TAB
8月上旬	麻雀放浪記CLASSIC	麻雀放浪記CLASSIC	IMAGINEER	8900日圓	TAB
11月	カメレオン・ツイスト	扭扭變色龍	日本SYSTEM SUPPLY	9800日圓	ACT
12月	ハイパーオリンピックンナガノ	超級長野奧運會	KONAMI	價格未定	SPT

97年發售預定遊戲

春	がんばれゴエモン5~ネオ桃山幕府のおどり~	伍佑衛門5	KONAMI	9800日圓	ACT
	ミッション・インポッシブル	職業特工隊	PACK IN SOFT	價格未定	ADV
	時空戦士デュロック	時空戰士 DUEL LOCK	ACCLAIM JAPAN	8480日圓	STG
夏	3D格闘（仮称）	3D格鬥（暫名）	IMAGINEER	價格未定	FIG
	ヘクセン	HEKUSEN	GAME BANK	9800日圓	ACT
	魔法聖紀エルテイル（仮称）	魔法聖紀EL TILL（暫名）	IMAGINEER	9980日圓	RPG
	リーズン（仮称）	理由（暫名）	IMAGINEER	價格未定	TAB
	超時空要塞マクロス ANOTHER DIMENSION（仮称）	超時空要塞MACROSS（暫名）	TOMY	價格未定	SLG
	バーチャル飛龍の拳コレクション（仮称）	飛龍之拳TWIN（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	爆ボンバーマン（仮称）	爆炸彈人	HUDSON	價格未定	ACT
秋	シムシティ2000（仮称）	SIM CITY 2000（暫名）	IMAGINEER	價格未定	SLG
97年	スーパーロボットスピリッツ	超級機械人SPIRIT	BANPRESTO	價格未定	FIG
	プロ麻雀　極64	職業麻雀 極64	ATHENA	9800日圓	TAB
	デュアルヒーローズ	DUAL HEROS	HUDSON	價格未定	FIG
	フライトシミュレーター	模擬飛行（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SPT

98年發售預定遊戲

春	ジャングル大帝	森林大帝	任天堂	價格未定	AVG
	ゴールデンアイ007	007金眼睛	任天堂	9800日圓	ACT
	Jリーグダイナマイトサッカー64	日本職業DYNAMITE足球64	IMAGINEER	9980日圓	SOC
	ボディ　ハーベスト（仮称）	BODY HARVEST（暫名）	任天堂	9800日圓	ETC
	カービィのエアライド（仮称）	卡比的AIRLIGHT（暫名）	任天堂	9800日圓	SPT
	バキーブキー（仮称）	BAKIBUKI（暫名）	任天堂	9800日圓	SPT
	クライマー（仮称）	CLIMBER（暫名）	任天堂	9800日圓	SPT
	ゴルフ（仮称）	哥爾夫球（暫名）	任天堂	9800日圓	SPT
	F-ZERO 64	F-ZERO 64	任天堂	9800日圓	SPT
	ヨッシーアイランド64	勇士恐龍冒險島	任天堂	價格未定	ACT
	テトリスフィアー（仮称）	俄羅斯方塊FEAR（暫名）	任天堂	價格未定	ACT
	クオンパ	Cu-On-Pa	D&E SOFT	價格未定	PUZ
	金田一の少年事件簿（仮称）	金田一之少年事件簿（暫名）	HUDSON	價格未定	AVG
	スーパーパワーリーグ64（仮称）	超級棒球聯賽64（暫名）	HUDSON	價格未定	SPT
	ゼルダの伝説64（仮称）	煞爾達傳説64（暫名）	任天堂	價格未定	RPG
	MOTHER 3（仮称）	MOTHER 3（暫名）	任天堂	價格未定	RPG
	新日本プロレス	新日本職業摔角鬥魂炎導	HUNSON	價格未定	SPT
	サッカー64	足球64（暫名）	HUNSON	價格未定	SPT
	キャバリーバトル3000	GABARY BATTLE 3000	日本SYSTEM SUPPLY	9800日圓	SPT



BEST OF THE BEST
全面舞裝大戰四方
BEST OF THE BEST
全城最猛火力跳舞裝備
火乘風勢・一Hit即中
席捲全球勁歌 Star Wars (1997回歸帝國Remix)
歐洲跳舞女皇 Whigfield 最新力作 Gimme Gimme
Backstreet Boys 3白金冠軍歌 Get Down (97全新Remix)
美國Billboard跳舞榜10大歌曲 Don't Speak
橫掃英美流行榜3甲作品 Where Do You Go
英國10大舞池精選 People Hold On
隨碟附送
1 SKECHERS 100元現金代用券
2 S².SQUARE 8折優惠券
3 Rêver HAIRSTYLING SALONS 100元現金代用券
4 滾石優惠 three [d] card
憑咭可於Lost City, Catwalk, Hard Rock Cafe, Oscar's, Dino Stone Age Disco, Strawberry Cafe & Disco享用特別優惠。
Hard Rock CAFE
OSCAR'S
STRAWBERRY Cafe & Disco
滾石國際 ROCK ON!
ROD9040
S世代激跳Fashion Show舞蹈比賽
初賽：4月19・25及26日■地點：尖沙咀LOST CITY■晚上12時
決賽：5月3日■地點：銅鑼灣時代廣場■下午2時30分
三場初賽的優勝者，將可順利晉身於時代廣場舉行之決賽，有機會奪取總值超過5萬元的現金及獎品。
查詢電話：2742 2330或2310 6792

恒景再有新突破！

卓越的科技，質量的保証！

FORMULA ZERO
百搭無敵軚盤

突破性
60天保用！



對應機種
PS | SS | N64

為使客戶瞭解此百搭無敵軚盤更多的好處及發揮更大的作用，
本公司特別安排專人作講解，並可即場試用。
在示範期間，於每日指定時間內特設「超級賽車大比拼」，
勝出者可獲精美禮品一份，詳情如下：

日期：1997年4月18日—4月19日

地點：灣仔東方188商場
（正門樓梯上，二樓樓梯側）

時間：下午 2:00 — 8:00
「超級賽車大比拼」：下午 3:00 — 4:00



總代理：恒景電子有限公司 Eternal Peace Electronics Ltd.
九龍荔枝角道 808 號 好運工業中心 8 樓 811-812 室 電話: 2310 9011 傳真: 2743 7062